1998年3月1日発行(毎月1回1日発行)第17巻第3号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

MAR.1998 3

BASIC Magazine

定価 510Yen

ゲームのデータ管理にも役立つ 大容量メディアを選ぶ! 使いこなす!

●すぐにはじめられるHDD整理術●人気大容量メディアとその使いかた●大容量メディア対応ドライブ最強ラインナップ●メディア別容量チェック&ドライブ接続●大容量メディアをファイル管理に活用しよう

平成10年度 大学入試センター試験

BASICプログラム問題の解答と解説を緊急掲載

〈速報!〉今すぐ読んで,今すぐ申し込もう!

Windows98 日本語版 β評価版が3,600円で手に入る!

総力特集 シミュレーション・ゲームの世界 光栄三國志VI徹底研究(1)

◆98年はズバリネットワークゲームだ!!

◆QuakeII◆ダークレイン

エイジ・オブ・エンパイア 他

別冊付録 **DOS/V製作**

組み立て/パワーアップ体験満載!!

●アーケード・ゲーム機並の3Dゲーム環境を増設する!

●Win98対策! 旧型パソコンがMMX200MHzに!

楽しく学べて遊べる プログラム言語講座と投稿プログラム

スペシャル・インタビュー

船水紀孝が語る'98年のカプコン

まだ間に合う!

ゲーム・クリエイター・スクール'98年4月生募集情報

PowerVR™の新世代チップPX2(μPD62011GD)が新登場。バイリニアフィルタ機能も搭載。さらなる高速化と高性能を実現。

POWER VR™

※PowerVR™の半導体製品及び技術に関するお問い合わせ先 半導体ソリューション技術本部 TEL044(548)8862 受付時間 月~金 9:30~12:00 13:00~17:00(祝日及び当社指定休日は除く)
ホームページアドレス http://www.ic.nec.co.jp/powervr ●「PowerVR」及びPowerVRのロゴは英国VideoLogic Limitedの商標です。

NEC

New PowerVR™を搭載したDirect3D™・SGL*対応のPC 3DEngine 2™新登場。

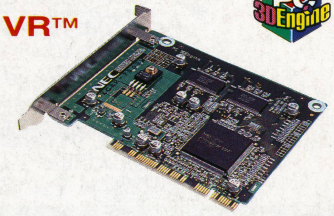
●NECホームエレクトロニクス
Windows®95専用3Dグラフィックアクセラレータボード New

PC 3DEngine2™

好評発売中　標準価格 22,000円（税別）

●電脳戦機バーチャロン™for Power VR™
が付属しています。

■NEC 製3Dグラフィックスプロセッサ
Power VR™新世代チップPX2搭載
■バイリニアフィルタ対応
■Direct3D™・SGL*対応
■PC 3DEngine™互換、従来ソフトも動作可能。

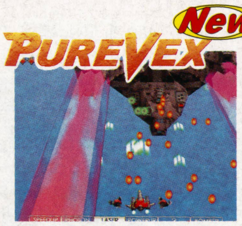


※PC 3DEngine 2™の動作環境、適合機種につきましては、下記にお問い合わせください。
●FAXサービス
TEL東京03(3769)9821
大阪06(304)9821
BOX番号8100
●ホームページ　http://www.nehe.nec.co.jp/
●ホームサーバ・インフォメーションセンター
TEL03(5232)6222
受付時間 月～金(祝日及び当社指定休日は除く)
9:00～12:00　13:00～17:00

SGL対応*:専用API「Super Graphics Library」対応
※Windows,Direct3D及びDirectXは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標及び商標です。
※「PC 3DEngine」及びPC 3DEngineのロゴは、NECホームエレクトロニクスの商標です。

迫力、興奮、面白さ全開。PowerVR™対応ソフト続々登場。

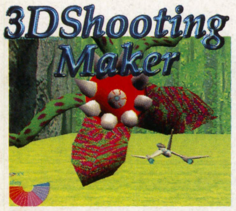
「電脳戦機バーチャロン™for Power VR™」
セガ・エンタープライゼス
あの人気のアーケードゲームがついに登場。新世代チップ「PX2」に対応し、バイリニアフィルタ等により美しいグラフィックを実現。
好評発売中　希望小売価格 9,800円（税別）
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1997　※画面は開発中のものです。

New


「PUREVEX」
NECホームエレクトロニクス
Power VR™のパワーを存分に引き出した、シューティングゲーム
好評発売中
希望小売価格 7,800円（税別）
©NEC Home Electronics, Ltd.

「ENIGMA」
光栄
直木賞作家の志茂田景樹氏がシナリオ担当。3Dアクションアドベンチャー
好評発売中
希望小売価格 9,800円（税別）
CD-ROM2枚組
©1997 KOEI CO.,LTD.

「虚空漂流ニルゲンツ®」
マイクロキャビン
虚空世界アスガルドで繰り広げられる3Dエアバトルとハードな人間ドラマ
好評発売中
希望小売価格 7,800円（税別）
CD-ROM2枚組
©1996,1997 MICRO CABIN CORP.
©NEC Home Electronics,Ltd.



「3DShooting Maker」
Alpha
自分好みの3Dシューティングゲームを創れる待望のソフトがついに登場
好評発売中
希望小売価格 9,800円（税別）
©Alpha Co.,Ltd.1997
©NEC Home Electronics,Ltd.1997

「バイオハザード™」
カプコン
パソコン版だけのオリジナル要素を満載した戦慄のサバイバルホラー
好評発売中
希望小売価格 9,800円（税別）
©CAPCOM 1996,1997 Licensed to NEC Home Electronics, Ltd.

「A列車で行こう5」
アートディンク
自分で創った都市を3Dで仮想体験する開発・経営シミュレーション
好評発売中
希望小売価格 12,800円（税別）
Copyright©1996 by Artdink.

「ULTIM@TE RACE™」
カリスト
アーケード級のグラフィックとスピード感を実現した3Dレースゲーム
好評発売中
希望小売価格 5,800円（税別）
©1996, 1997 KALISTO entertainment
Trademark KALISTO andULTIM@TE RACE
KALISTO is a registeredtrademark.
ULTIM@TE RACE is a registered trademark.

「リボルト™」
バーチャリティー
謎の侵略者から星系を奪還せよ!オリジナル3Dポリゴンシューティング
好評発売中
希望小売価格 7,800円（税別）
©VIRTUALITY1996
©NEC Home Electronics,Ltd.1996.

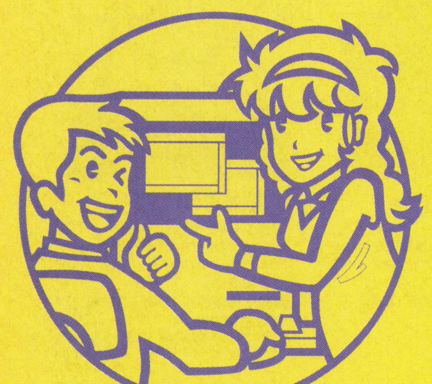
※ご使用の際は必ず「取扱説明書」を良くお読みの上、正しくご使用ください。※電話番号、FAXのかけまちがいが増えておりますので番号をよくお確かめの上おかけください。※記載された会社名及び商品名は各社の登録商標及び商標です。
※電脳戦機バーチャロンはセガ・エンタープライゼスの商標です。※ニルゲンツはマイクロキャビンの登録商標です。

NECと英国ビデオロジックグループ社が共同開発した高性能3Dグラフィックスプロセッサ。
3D性能を追求する独自のアルゴリズムにより、高いコスト・パフォーマンスと多彩な機能を提供します。

New

●<高性能1／Zバッファ不要の隠面消去機能>隠面消去をPowerVR™チップ内で処理、Zバッファを必要としません。
このためメモリに必要だったコストも削減。さらに、上書きによる無駄な処理の回避を実現し、高速処理も可能にして います。
●<高性能2／ハードウェアによる影の自動生成>ハードウェアによる影の自動作成機能により、あらゆる物体の影を他の物体上に投影することが可能です。
●<高性能3／3Dグラフィックをリアル表現>PowerVR™には、他にもさまざまな優れた機能を搭載しています。
●バイリニアフィルタリング（PX2）●パースペクティブ・コレクション（遠近感をより現実的に表現）
●スムース・シェーディング（グーロー・シェーディング）●半透明、透明テクスチャ・ポリゴン（炎・水しぶき・レンズ・フレア等表現）●霧や暗がり
●自動衝突判定●平行光源、点光源、環境光、等

POWER VR



マイコン
BASIC
Magazine

3 MAR. 1998
CONTENTS

27
特集 ゲームのデータ管理にも役立つ 大容量メディアを選ぶ! 使いこなす!

- キミのHDDの内容もこれですっきり **すぐにはじめられるHDD整理術** 28
- キミはどれだけ知ってる? **人気大容量メディアとその使いかた** 30
- キミにピッタリのメディアを探せ! **大容量メディア対応ドライブ最強ラインナップ** 32
- これを見ればだれでも大容量メディアが使えるようになる **メディア別容量チェック&ドライブ接続** 36
- 増設した大容量メディアはこう使え! **大容量メディアをファイル管理に活用しよう** 38

40 速報! Dr.Dの **平成10年度『大学入試センター試験』** ～BASICプログラム問題の解答と解説を緊急掲載～

クリエイター&プログラマーへの登竜門 プログラム言語講座&投稿プログラム

64 Win & Mac環境で"超ッパヤ・アクション・ゲーム"がマウス一つで作れる! Klik & Play/Click & Create **クリック・ゲーム作成術** ～長野オリンピック開催記念ゲームを作ろう!～

67 セガ ジェントル3研究! **ゲームの作りかた教室** ～スムーズ・スクロールは男のロマン～

70 学生&未来のプログラマー必見! 人気講座 **ハロー!C言語ワールド** ～コマンドライン処理の実践編～

76 新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする! **Windowsプログラミング完全マスター** ～プログラムの正体を探れ!～

81 DOS-BASICからの移行実績No.1のWindowsプログラミング・ツール **F-BASIC97プログラム教習所** ～DOS-BASICユーザー必見! F-BASIC97のプログラミング手順～

84 応用自由自在! Windowsプログラミング環境をモノにする! **Visual Basic研究所** ～"オブジェクト"の概念をマスターしよう!～その②

88 ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載! **先生と生徒のためのBASICプログラミング講座** ～デジタルとアナログの概念をパソコンで表現してみよう!～

92 BASIC言語の入手方法&実行手順&疑問・質問にお答えします **BASIC PROGRAM GET & RUN** ～特報! Windows95にBASICが付いていた!『Qbasic』～

特選投稿プログラム・コーナー

96	Windows(Visual Basic2.0)	シューティングのもと	渡辺公士
102	Windows(Visual Basic4.0)	SLOT MASTER	伊藤茂行
110	FM TOWNS	PROSPECTORS	荻原修平
114		爆走新米組	菊地貴則
116	MSX/2/2+	ラブリー♥タンク	桐丘昭広
118	MSX2/2+	水辺の憩い	はりまお
122	PC-8801mkII SR	移字減世界88	増田
124	PC-9801	ピカ柱	小太郎
126		ふわふわUFO	Blue Mirror Soft
128		関数シューティングゲーム	浜田明己
130		RED CRYSTAL1998	巽 洋平
133	(実用)	波乗りBEEP♪	サンタ山Lv
135	X68000	DD	川瀬正敏
138	PC-E500	壁をぬけろ!	はたらいたはらたいら

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

140	MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+SC55		
		アーマード・コア	粟田英樹
143		GENOCIDE 2	深津将生

©マイコンBASICマガジン3月号
第17巻　第3号　1998年2月25日印刷
1998年3月1日発行
定価510円（本体486円）
電波新聞社　1998Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141-8715
電話　東京（03）3445-6111（大代表）
振替　（東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷（株）　製本：（株）堅省堂

<本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します>

別冊付録

DOS/V製作

組み立て・パワーアップ体験満載!!

巻頭カラー企画

9 緊急掲載 まだ間に合う!
ゲーム・クリエイター・スクール'98年4月生募集情報
〜編集部おすすめの学校はココ!!〜

14 BM読者のホームページ・ギャラリー

16 モバイルのすすめ
インターネットからTV電話まで!? モバイル通信はこれ1台で決まり!
DataScope DS-320

45 キミのほしいパソコンと周辺機器がきっと見つかる!
パソコンBuyer's Guide 〜新品から中古までお買い得情報満載

50 マンガで学ぼう! パソコン・レクチャーX
〜キミの眼は元気? 健康的にパソコンを!〜

54 Information Catch Up!
- Windows98日本語版ベータが3,600円で手に入る!
- シートフィード・スキャナ新機種はヘッド部分が取り外し可能
- 低価格ドット・プリンタはカラー印刷可能でUSB対応
- レタッチ・ソフトAdobe PhotoDeluxeに待望の新バージョン

58 コンピュータ・ミュージック・ライフを手に入れよう
パーフェクト・ミディ・チャンネル
〜MIDIプレーヤを手に入れよう〜

60 めざせ! ホームページ開設
教えてやまかん先生 講義その11 フレームでブラウザを斬る!①

66 神奈川のりこのホームページに夢中
夢中その5 ホームページ作って良かった!

146 明日のスター・プログラマー/影さんのマジック・ボックス

147〜 COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE
パソコン・ゲームを中心にした楽しいソフトを紹介

広告さくいん

ハード/アクセサリ

NEC	表2〜前付カラー3
サンクレスト	後付282
エプソン販売	表4

メディア

帝人	前付カラー5
日立マクセル	前付カラー6
TDK	前付カラー7
イメーション	前付カラー8

ソフト

富士通ミドルウェア	前付カラー18
光栄	中付カラー148〜149
エレクトロニック・アーツ	中付カラー150〜151
エムスリイエンタテインメント	中付カラー152
TGL	中付カラー153, 155
サンソフト	中付カラー154
SPS	中付カラー156
日本ファルコム	表3

レコード関連

ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー207
ポニーキャニオン	記事中カラー210

学校関連

バンタン電脳情報学院	前付カラー19
日本ゲームソフト学院	前付カラー20
アミューズメントメディア総合学院	前付カラー21
コナミKCEスクール	前付26
代々木アニメーション学院	中付カラー160
東京ゲームデザイナー学院	後付272

パソコン・ショップ

関東・甲信越

ウェーブ・アイ	前付22〜23
マイコンショップ川口	前付24〜25
コムネット	記事中46
サンマックス	記事中48
遊基パソコン館	記事中49
ロケットPCアウトレット	後付273
パシフィックネット	後付274〜275
ポイント	後付276
シスペック/インパクト	後付277
情報ハウス	後付278
ソフトショップラム	後付279
OTTO	後付280
クレバリー	後付281

関西

ユニオンコンピューターネットワーク	後付278
イオシス	後付279

中古基板販売

キョーワインターナショナル	記事中262

別冊付録「DOS/V製作」

ダイアモンドマルチメディア/ピーシーショップ ピーテン/若松通商/プレス/ロケット/ユニテク電子/TWO TOP

maxell

ハイスピード・パフォーマンス

マクセル オーバーライトMO

Save all data! maxell

オーバーライト方式で、書き込み速度が大幅にアップした。しかも640MBの大容量。記録メディアの新定番はこれに決まりだ。

高精細のグラフィックから、デジタルカメラやインターネット、プレゼンテーションまで。今やビジネスでも、パーソナルでも、大容量データを扱う機会が急増しています。そこで、マクセルオーバーライトMO。従来MOの使いやすさはそのままに、書き込み速度を大幅にアップ。「大容量をハイスピードで」という、これからの記録メディアに対する要求に応えた新定番メディアです。●消去と書き込みをワンステップ化した光変調オーバーライト方式で、従来タイプのMOと比べ、書き込み速度が約1.5倍と大幅なスピードアップを実現。●オーバーライト対応640MB MOドライブは従来のMOディスク※1も使用できるので、過去のデータ資産も活用できます。●高信頼性でデータの長期保存におススメ。●特殊表面保護コート採用で、チリ・ホコリによるエラーを低減。また、外部磁界の影響も受けにくく100万回以上の書き換え耐久性と約30年※2以上の保存寿命を実現しました。

※1：128MBディスクについては、読み取りしかできないドライブも一部あります。※2：当社加速試験による推定値
●オーバーライトタイプMOディスクへの記録には、オーバーライト対応MOドライブが必要です。それ以外のドライブでは使用できません。

OW オーバーライト 高速MO （オーバーライトMOは、マクセルから始まった。）

3.5型オーバーライトMOディスク：RO-M640／RO-M540／RO-M230

3.5型MOディスク：MA-M640／MA-M540／MA-M230

CD-R74S（650MB／74分）

CD-R オリジナルCDの制作や、少数のデータ配布に活躍します。

◎一度だけ書き込み可能、その後は書き換えできません。
◎データの改ざんができず、間違って消す心配もありません。
◎等速～6倍速ドライブにも対応します。

お問い合わせ・カタログのご請求は、〒150 東京都渋谷区渋谷2-12-24（東建・長井ビル）TEL.（03）5467-9643 日立マクセル株式会社
お客様ご相談センター・MO〈マイコンBASICマガジン〉係まで

マルチメディア時代を創造するキーデバイスのマクセル
http://www.maxell.co.jp
製品に関する詳しい情報はホームページでご覧いただけます。

TDK
新開発タフネスコートで
保存性アップ!
新反射層と新保護層で
耐久性アップ!
高反射率の反射層で
再生性能アップ!
高感度色素材の採用で
記録性能アップ!
タフネスコート
新強力保護層
高硬度反射層
高感度記録層
4つの層の新融合
タフネス
高信頼ディスク
NEW
TDK CD-R
TDK CD-RW
書き換えできる高対応力CD-ReWritableも新登場。
画像、音声、データ等、多彩なコンテンツの繰り返し書き換えにも毎回、忠実な記録／再生性能を発揮。各種CD-RWドライブにも余裕で対応。様々な使用、保存環境で優れた耐久性を実現。高信頼CD-Rで好評のTDKから、今、新しいクオリティ、登場。
CD-RW74
〈タフネスコート仕様〉
CD-R63S（記憶容量550MB／記録時間63分）
CD-R74S（記憶容量650MB／記録時間74分）
〈レーベル面印刷可能仕様〉
CD-R63PWS（記憶容量550MB／記録時間63分）
CD-R74PWS（記憶容量650MB／記録時間74分）
●CD-R／CD-RWの価格はオープン価格です。
●お問い合わせは記録ディスク事業部特販営業課もしくはTDKサービスステーションへ——特販営業課☎(03) 5201-7146／TDKサービスステーション☎(03)5201-7272
〒103-8272 東京都中央区日本橋1-13-1　TDK株式会社
*TDKの商品情報および最新情報がご覧いただけます。
http://www.tdk.co.jp/

IMATION

Borne of 3M *Innovation*

歴史ある最新ブランド。イメーションです。

データメディアのイメーションは、1996年、3Mのインフォメーションとイメージング部門が独立して誕生した、まったく新しいマルチナショナル企業です。40年にわたり蓄積されてきた、3Mのデータメディア･テクノロジーを継承し、さらに活発なイノベーションを展開。一層拡大する大容量、高信頼性ニーズにお応えしています。データメディアがビジネスと創造性を支える時代。これからの選択は、歴史ある最新ブランド。イメーションです。

TRAVAN™

トラバン™ミニカートリッジ 3.5DCT

大容量ハードディスクをバックアップするために生まれた、新しいデータカートリッジです。従来より広い8mm幅のテープを採用することで、手のひらサイズに、約8GB(TR-4データ圧縮時)もの大容量を実現。しかも、ドライブ装置はシンプルな構造で信頼性にすぐれ、圧倒的に低価格です。もちろん下位互換性を確保※。超GB時代のシステムに、コストパフォーマンスの高いセキュリティをお届けします。※互換性は、ドライブ装置により若干異なる場合があります。

メーカー希望小売価格●TR-1 D ¥3,900/1巻 ●TR-3 D ¥4,100/1巻 ●TR-4 D ¥4,500/1巻

※掲載しております商品の価格には消費税は含まれておりません。
〈Imation〉〈TRAVAN〉は、Imation社の商標です。〈3M〉は、3M社の商標です。

イメーション株式会社　データストレージシステム事業部　本社158-0097 東京都世田谷区用賀4-10-2 世田谷ビジネススクエア ヒルズI Tel.03-5717-2911

ホームページ イメーションの製品及び最新情報は http://www.imation.co.jp

まだ
間に合う！

緊急掲載

ゲーム・クリエイター・スクール
'98年4月生募集情報

編集部おすすめの学校はココ!!

進路決定へのカウント・ダウンも，いよいよ大づめです。将来ゲーム・クリエイターをめざしている人も，学校見学や説明会に走り回っていることでしょう。そんなみなさんに，ベーマガ編集部がおすすめするゲーム・クリエイター・スクールの情報をお届けします。どのスクールも授業内容＆設備は充実，就職実績も十分。そして'98年4月生を広く募集しています。まだ間に合いますから，自分の夢を実現させるスクールを見つけ出してください。

コナミコンピュータエンタテイメントスクール

問い合わせ先
〒106-0032 東京都港区六本木1-4-30　KCEスクール入試事務局
☎03-3224-0573

アミューズメントメディア総合学院

問い合わせ先
〒150-0011　東京都渋谷区東2-29-8　入学ホットライン
0120-41-4600

日本ゲームソフト学院

問い合わせ先
〒101-0061　東京都千代田区三崎町3-4-9
☎03-3261-8211

バンタン電脳情報学院

問い合わせ先
〒150-0011 東京都渋谷区東3-22-14　入学事務局
0120-51-0505

コナミコンピュータエンタテイメントスクール

問い合わせ先
〒106-0032　東京都港区六本木1-4-30
KCEスクール入試事務局
☎03-3224-0573
ホームページ　http://www.konami.co.jp
メール・アドレス　school@konami.co.jp

KCEスクールの神戸本校（写真左）と東京本校（写真右）

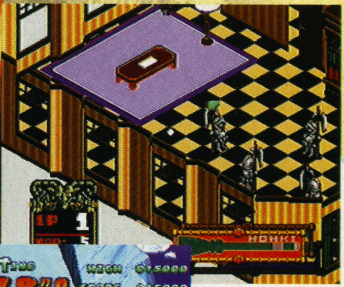
コナミで学んでコナミに入社

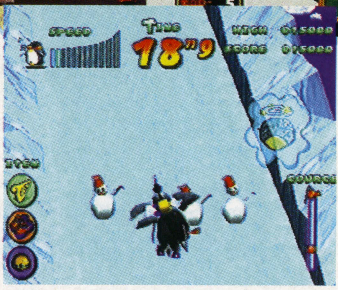
「卒業生は全国のコナミ開発会社に無試験で入社できる」これがコナミコンピュータエンタテイメントスクール（以下KCEスクール）の最大の特徴です。

新入生は全国10か所のコナミ・グループの開発会社に併設されたKCEスクールに入学し，1年次の前半は東京本校もしくは神戸本校で専門知識＆開発技術を学びます。1年次の後半からは再び入学したKCEスクールにもどり，現役の開発者から実地教育を受け，見事卒業できればコナミ開発会社に無試験で入社！　となります。

こうした恵まれた就職環境の反面，「次期コナミ社員養成所」という性格から，授業内容はかなり厳しくなっています。卒業は「コナミ入社に必要な技術水準に達したと評価されたとき」となっていますから，人によっては所定の教育期間をオーバーしてしまうこともあります。

しかし言葉をかえせば，そのぶんやりがいのある授業です。「所定の教育期間をオーバー」と書きましたが，反対に成績が優秀ならばスキップ（飛び級）して，早期に卒業＝就職も可能。成績優秀者には，初任給を優遇する制度まで用意されています。就職を第一に考える人にとって，そしていうまでもなくコナミファンにとっては，最高のスクールといえるでしょう。





インタビューにこたえてくれたみなさんが参加して制作したチーム作品の数々（写真左上から時計まわりに橘さんが参加した『けっきょく南極2号』，日下部さんが参加した『ゴルフの館へようこそ』，久留さんが参加した『1・2slippers』）

学習環境は最高にぜいたく！　1人数台のパソコンにゆとりのブース。プロもうらやみます

先輩からのアドバイス

インタビューにこたえてくれたのはKCEスクール青山校のみなさん（写真左から橘さん，日下部さん，久留さん）。本校での授業をスキップして，早期に進級した優秀な方々です。

―KCEスクールを選んだ動機を教えてください。

コナミに就職できるというのもありますが，それだけではありません。ゲーム・メーカーが運営するスクールだから，現場で役に立つこと，レベルの高いことを教えてもらえるだろうと考えたのが第一です。実際1年間勉強してきて，それは確認できました。それから，もちろんコナミのファンだからというのもあります（笑）。

―授業はかなり厳しいとのことですが？

個人での作品制作はもちろんですが，同じ学科の人や違う学科の人とのチーム制作，完成した作品のプレゼンテーションなど，とにかくいそがしいです。でも，最前線でゲーム制作をしているコナミのスタッフのアドバイスを受けられますから大変ためになります。それから，小島監督（※ゲーム『スナッチャー』『ポリスノーツ』などのディレクター）の講義などもあって，勉強を進めるはげみになります。

―入学を考えている読者に，アドバイスをお願いします。

世間一般には，まだ「ゲーム業界への就職＝あまい」という考えがあります。でも，そんなことはありません。不安になるのはわかりますが，本当にやりたいのであれば，後悔しないようにKCEスクールへきてください。みなさんの夢を実現できるはずです。

KCEスクール予備校がオープン！

KCEスクールには入学試験があり，合格にはコンピュータの基礎的な知識が必要です。しかし，「今は知識不足だけど，絶対にKCEスクールに入学したい！」という人が多いのも事実。そんな声を反映して，今年4月，KCEスクール予備校が開校します。

予備校は無試験で入学可能（書類選考あり）。1年間かけてコンピュータの基礎技術をじっくり勉強し，KCEスクールへの合格をめざします。

また，予備校にもスキップ制度があり，必要な技術水準に達したと評価されたときには，早期にKCEスクールに入学することができます。

スクール説明会スケジュール

東京本校と神戸本校で随時説明会を実施しています。参加を希望する人は，早めに電話で申し込んでください。

●申し込み先：KCEスクール入試事務局
☎03-3224-0573

●東京会場：東京都港区六本木1-4-30
KCEスクール東京本校

●神戸会場：神戸市中央区港島中町7-3-2
KCEスクール神戸本校

アミューズメントメディア総合学院

問い合わせ先
〒150-0011　東京都渋谷区東2-29-8　入学ホットライン
☎0120-41-4600
交通：JR山手線・埼京線＆地下鉄日比谷線の恵比寿駅から徒歩約5分
ホームページ　http://www.amgakuin.com/
メール・アドレス　info@amgakuin.com

写真は1年生による共同制作作品（写真上から『おてんばトリオ』『ドタバタ競騒曲』『Leading Knight』『時代活劇　おとぎ草子』）。どのゲームも非常に完成度が高く，授業内容の充実ぶりを実感させてくれます

現場直結主義で真のクリエイターを養成

アミューズメントメディア総合学院は，「クリエイターを育てるために現場のノウハウをすべて投入する」という現場直結主義のもと，即戦力になるゲーム＆CGクリエイターを養成しています。

この現場直結主義を代表するのが，「プロ講師」というシステムです。ズラリとならぶ講師陣は，第一線で活躍している有名なプロばかり。こうした講師のもとで，生徒は「教わる」というより「修行する」という感覚で，現場の最新ノウハウを身につけていきます。

当然，授業の内容は実践的かつ実戦的です。昨年の授業を例に見ると，入学から7月までは基礎教育期間ですが，夏休みにはもうチームを組んでの共同制作が課題として与えられ，9月には完成した作品をプロの前でプレゼンテーションしています。

このようにカリキュラムはかなりハードですが，そのぶん生徒に対する業界からの評価は高く，昨年度の就職率は94%を達成！　これには「プロの講師陣が制作会社との間に太いパイプをもっている」「制作会社でのアルバイトを紹介するワークシップ制度により，生徒は現場の雰囲気を早くから知り，就職活動も行なえる」といった点も大きく作用しており，就職した人はすべてゲーム＆CG制作会社の第一線で活躍しています。

大阪校が今年4月に開校！

アミューズメントメディア総合学院が，今年4月，大阪にも開校します（JR新大阪駅から徒歩7分）。

大阪校にはコンピュータ系学科として，ゲームクリエイター科とCGアニメクリエイター科の二つの学科を設置。講師陣は東京に匹敵する豪華な顔ぶれで，もちろんパソコンをはじめとする学習設備はすべて最新のものばかりです。

関西圏の人にとって，大阪にいながら東京と同じ高度な現場ノウハウを学習できるのは大きな魅力でしょう。入学を考えている人は，大阪校入学ホットライン（☎0120-41-4648）に，ぜひ一度連絡してみてください。

教務局デジタルメディア部の田中チーフ。「大阪校では，東京校に匹敵する，またはそれ以上の教育環境の整備をめざします」と，大阪校にかける意気込みを語ってくれました

先輩からのアドバイス

大熊さん（写真左）と伊藤さん（写真右）は，CGアニメクリエイター科の1年生。もう1人中村さんをくわえた3人で夏休みに共同制作した作品『時代活劇　おとぎ草子』を見せてもらいながら，お話を聞きました。

―ものすごくハイレベルな作品ですが，パソコンの勉強はいつから？

高校時代はワープロ程度でしたから，本格的に始めたのは入学してからです。

―ということは，夏休み前までの約4か月間の基礎教育だけで，これだけの作品を!?

そういうことになります。でも，クラスには私達と同じレベルからスタートして，もっとすごい作品を作っている人がたくさんいるんですよ（笑）。

―それは実践的な授業のおかげですか？

そうだと思います。授業は基本的に，生徒が作品を作り，それをプロの先生に見てもらって質問や相談したり，アドバイスを受けるという形で進行します。ですから，やる気のある人はかなりのハイペースで勉強を進めることができるんです。

―入学を考えている読者に，アドバイスをお願いします。

お話したような授業の流れですから，「教えてもらう」という気持ちだと，授業はきつくなります。そのかわり「自分の勉強したいこと」や「やりたいこと」をドンドン追求できますから，目的を持っている人にはたくさんの収穫があります。入学前に，その目的をしっかり考えることをオススメします。

学院説明会スケジュール

次のスケジュールで学校説明会を実施します。

●東京校
日程：2／14(土)，2／21(土)，3／7(土)，3／21(祝)
会場：東京校　※14:00開始

●大阪校
日程：2／11(祝)，2／28(土)，3／14(土)
会場：江坂研修会館　※14:00開始

さらに2／7(土)～2／11(祝)までの期間は，ゲームクリエイターホットラインとして，特にゲームクリエイターをめざす人のための電話相談を受け付けています。土日祝日でもOKなので，相談＆質問のある人は積極的に電話をしてください。

ゲームクリエイターホットライン
☎0120-41-4600

日本ゲームソフト学院

問い合わせ先
〒101-0061　東京都千代田区三崎町3-4-9
☎03-3261-8211
交通：JR総武線水道橋駅西口から徒歩約1分

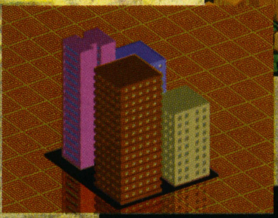
きめ細かい指導で能力をアップ！

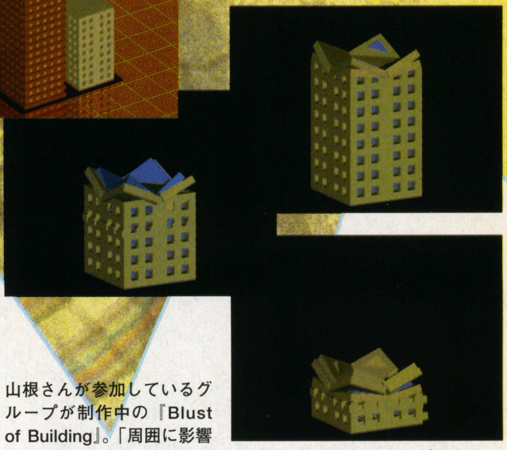
日本ゲームソフト学院は，アート系の専門学校として有名な東京アニメーター学院の姉妹校。今年1月に旧校名「日本ゲームデザイナー学院」から改名しました。

新入生を対象にした4学科（プランニング，グラフィック，プログラム，キャラクター）を設置し，生徒の能力に合わせたきめ細かい個人指導を行なっています。同時に業界の制作形態をシミュレートした「ゲームのグループ制作」も実施。経験者のアドバイスにより，現場のノウハウを授業をとおして身につけることができます。

授業カリキュラムに，選択講座が多数用意されていることも特徴です。3Dグラフィック制作，グラフィックデザイン，CGアニメーション，コンシューマーゲーム制作の4講座があり，どの学科の生徒も自由に受講することが可能。興味のある分野を，または希望する職種に合わせた分野を，効率よく学習することができます。

また，前記4学科の卒業生を対象にした「ゲーム開発研究科」も設置しています。これは大学でいえば大学院にあたるコースで，グラフィック，プログラム，マルチメディア，サウンドの各分野について実習を深め，応用力を高めることをめざします。





山根さんが参加しているグループが制作中の『Blust of Building』。「周囲に影響を与えないようにビルを解体する」がテーマで，アイデアも斬新ながら，ビルのこわれるシーンがとにかく圧巻！完成が楽しみな作品です

超初心者でも安心の授業カリキュラム

日本ゲームソフト学院では，入学直後にパソコンの基礎を教えます。これは本当に基礎の基礎で，マウス＆キーボードの使いかたやパソコンの仕組みなどを，1週間かけてじっくり勉強します。そのため入学時にはパソコンの知識がまったくなかった人でも，続く本格的な授業に安心してとり組むことができるのです。

また，「教えてほしい！」という熱心な生徒には，先生が積極的に対応してくれます。放課後に先生が個人的に授業を行なうこともあり，先生と生徒の両者が熱中するあまり，「気づいたら夜の10時や11時だった」ということもよくあるとか！こうしたことから，「先生と生徒の仲がよい」というのも日本ゲームソフト学院の特徴で，生徒が質問しやすい環境を作り出しています。

プログラムを教えている松岡先生。「パソコンの知識がなくてもかまいません。必要なのは本人のガンバロウ！　という決意です。それを持って入学してきてください」と語ってくれました

先輩からのアドバイス

山根さんはプログラム科の1年生。ゲームのグループ制作に積極的に参加し，すでに数本の作品を発表。現在も新作『Blust of Building』にとり組んでいます。

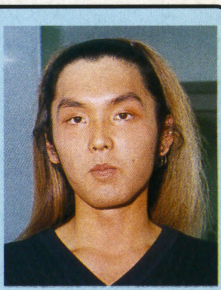
—日本ゲームソフト学院を選んだ理由を教えてください。

たくさんの学校を見学しましたが，「学習環境」と「授業カリキュラム」の2点から決めました。

—学習環境というと？

パソコンのことです。僕は今Pentium Pro-200MHzマシンを使ってるんですが，1人1台はあたりまえで，人によっては数台使ってます。それでもあまってるマシンがありますよ。ぜいたくですね（笑）。

—授業カリキュラムはどんなところが？



ムダな授業がないので，自分の興味のあることを集中して勉強できる点です。先生にゲーム業界経験者が多いので，業界で必要になる知識も教えてくれます。あと，放課後もかなり遅い時間までパソコンを使わせてくれるのがうれしいですね。

—入学を考えている読者に，アドバイスをお願いします。

ゲーム制作についてはくわしく教えてくれますから，やる気さえあれば知識がなくてもだいじょうぶです。それから，ゲーム業界の人に会う機会が多いので，就職の大きなきっかけにもなりますよ。

学院説明会スケジュール

次のスケジュールで体験入学を実施します。

- 日程：2/14（土），2/28（土），3/7（土），3/14（土）
- 会場：東京アニメーター学院

参加を希望する人は，電話またはハガキに住所，氏名（フリガナ），年齢（学年），電話番号，希望学科を記入して申し込んでください。

また，個人での学校見学＆入学相談も随時受け付けています。希望する人は，日時を電話で予約してください（土・日・祝祭日をのぞく）。

学院説明会は，姉妹校である東京アニメーター学院で他学科と合同で行なわれます

バンタン電脳情報学院

問い合わせ先
〒150-0011　東京都渋谷区東3-22-14　入学事務局
☎0120-51-0505
交通：JR山手線・埼京線，地下鉄日比谷線恵比寿駅から徒歩約5分
ホームページ　http://www.lab.vantan.co.jp
メール・アドレス　sugino@lab.vantan.co.jp

本格的なプロを養成する老舗校

バンタン電脳情報学院は'91年に設立された老舗校。業界からの信頼が非常に厚い，ゲーム・クリエイターの本格的プロ養成校です。

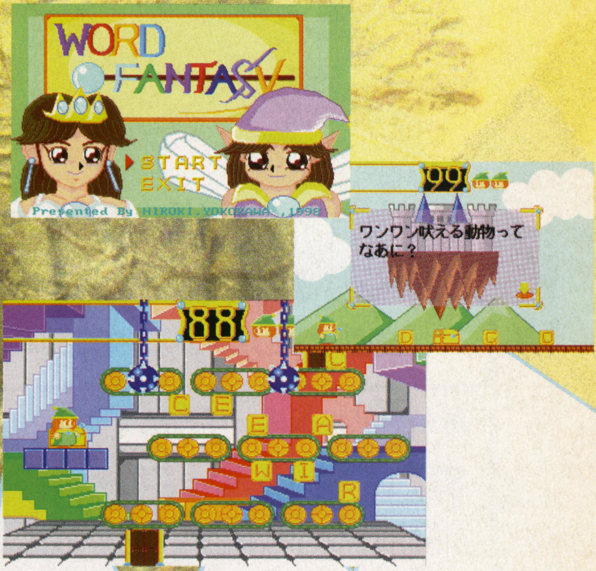
信頼のわけは，次の二つの特徴によります。

① **先生がすべて業界で活躍しているプロであること。**

② **業界の動向を調査し，どんな人材が求められているかを徹底的にリサーチ。授業カリキュラムも企業とともに決定し，しかも毎年更新していること。**

つまり業界と密接に連携しながら，業界が必要としているノウハウを，業界のプロによって教えているのです。

もちろんゲーム業界への就職実績はめざましく，卒業生は各企業で活躍しています。従来の専門学校とは一線を画した，まさに「就職予備校」という呼びかたがふさわしい実力校です。



インタビューにこたえてくれた横川さんが作った『WORD FANTASY』。英単語クイズとアクションを組み合わせたアクション・パズルゲームで，ゲーム・バランスが絶妙。編集部でもはまる人が続出しました

うれしい各種優遇制度

バンタン電脳情報学院は，高校卒業予定者から社会人までの幅広い層向けに，各種優遇制度を用意しています。

● **特別免除制度**：専門学校生，大学＆短大生，社会人が対象。高校卒業後，何らかの教育機関に在籍した人，または社会経験のある人は，自動的に筆記試験が免除されます。

● **特別優遇制度**：高校卒業予定者＆既卒業者が対象。高校の調査書の平均評定値が3.0以上の人は，自動的に筆記試験が免除されます。

● **併願制度**：大学＆短大受験生が対象。ほかの受験校の結果が出るまで，バンタン電脳情報学院への入学金納入を延期することができます。

また，国から入学費用の融資を受ける「国民金融公庫」も利用できます。経済的不安から進学を迷っている人は，入学事務局まで相談してください。

教務部の永島課長。「やる気さえあれば，パソコンの知識がなくてもだいじょうぶです。みなさんの夢を実現するために，全力でアシストさせてもらいます」と語ってくれました

先輩からのアドバイス

横川さんはゲームプログラムコースの1年生。新聞奨学生をしながら，たった1人でゲーム『WORD FANTASY』を作り上げた実力者で，現在は次回作の構想に熱中しています。

―入学の動機を教えてください。

いちおう文系の大学を卒業したんですが，どうしてもプログラマーになりたくて。いろいろ学校を見学しましたが，授業が充実していること，それから新聞奨学生の制度に対応していたことからバンタン電脳情報学院を選びました。

―横川さんみたいな人は，ほかにもいるんですか？

そうですね。あと，ほかの専門学校をやめて，入学しなおしてきた人も結構いますよ。

―1年間勉強してきて感想は？

1年生の最初から，専門分野をどんどん教えてくれるのでありがたいです。あと，先生がプロなんで，本当に役に立つことを教えてくれます。たとえば言語の授業では，ゲーム制作に役立つ部分を強調して教えてくれるんです。それから「ゲーム会社がどんな人材を求めているか？」といった現場の声も聞かせてくれます。

―入学を考えている読者に，アドバイスをお願いします。

入学して勉強すれば，必ずゲームを作れるようになります。それだけの設備や先生がそろっていますから。ただし本人の努力も絶対に必要です。それを忘れないでください。

学院説明会スケジュール

次のスケジュールで各種説明会を実施します。

● **学校＆入試説明会**
日程：2/2(月)～2/10(火)，2/12(木)～2/21(土)，2/23(月)～2/26(木)

● **追加募集説明会**
日程：3/2(月)～3/14(土)

● **欠員募集説明会**
日程：3/17(火)～3/23(月)

会場はバンタン電脳情報学院の入学事務局。日曜日をのぞく10:00～17:00の都合のよい時間を指定できますから，希望する人は事前に電話で申し込んでください。

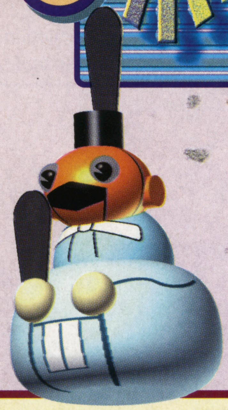
● **さらに注目！**
2/27(金)～2/28(土)に「バンタン　クリエイターズフェス」が開催されます。これは学生の作品展示にくわえ，各種イベントやゲーム会社の新作ソフト発表などが行なわれる内容もりだくさんのフェスティバルです。学校の様子を知るには大変よい機会ですから，入学を検討している人はぜひ参加してください。

場所：EBISU 303
時間：10:00～17:00
入場無料

※参加を希望する人は，詳細を入学事務局に問い合わせてください。

バンタン　クリエイターズフェスでは，広い会場に学生の作品がズラリとならびます。レベルの高さを確認しに行きましょう

BM読者のホームページ・ギャラリー



受験勉強もいよいよ最後の追い込みです。がんばりましょう。勉強でいきづまったり，気分転換をはかりたいときはインターネットが一番！ ただし，夢中になって何時間も続けないように注意してくださいね。
今回は，読んで楽しめるホームページを紹介。とくに，中瀬さんのホームページは爆笑まちがいナシ。
気分をリフレッシュして，最後の追い込みをかけましょう！

全国珍ドリンクを一挙紹介！

神奈川県横浜市　中瀬雄介さん（22歳）制作

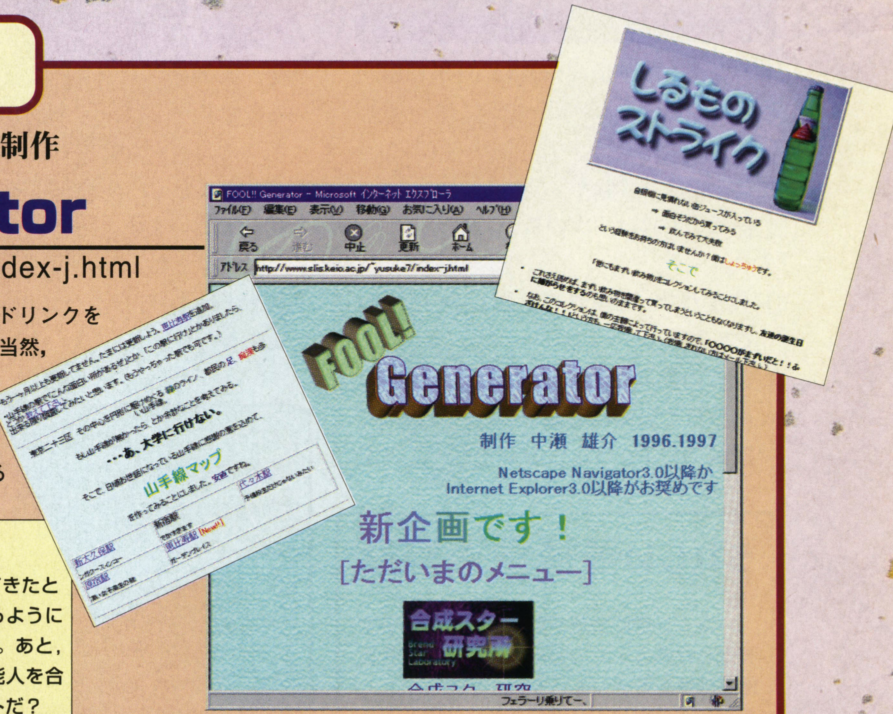
FOOL！（フール）　Generator（ジェネレータ）

http://www.slis.keio.ac.jp/~yusuke7/index-j.html

中瀬さんのホームページでは，全国に散らばる珍しいドリンクを紹介。その味を中瀬さん自らが試飲して紹介しています。当然，おいしい場合もあればまずい場合もあります。飲んだときの状況を生々しく解説しており，同じドリンクを飲んだ人は共感できることまちがいないでしょう。珍ドリンクとの一期一会を果たした人は，一度投稿してみるのも面白そうですね。

▼from 中瀬さん

あなたの彼女（彼）が「メッコールってなぁに？」とか聞いてきたときももう大丈夫!!　「フ，それはネ…」とか適当に教えられるようになっちゃいます。そんなの99.6%の確率でなさそうだけど。あと，ラブレターが作れたりとか山手線を放浪してたりとか，芸能人を合成させてたりするので，ぜひ見てください。ってどんなサイトだ？



ULTIMA（ウルティマ） ONLINE（オンライン）プレイヤー集いの場

新潟県新潟市　クラジロウさん 制作

theSnowEmpire（ザ・スノー・エンパイア）

http://www.bekkoame.or.jp/ro/kurajiro/uo.htm

DIABLOに続くネットワーク・ゲームとして，パソコン・ユーザーの間で大ブームを巻き起こしているロールプレイング・ゲーム「ULTIMA ONLINE」のホームページ。それぞれ目的別の掲示板が多く用意されており，ゲームを進めるうえで大変参考になります。これからゲームを始めようと思っている人は，ここで情報収集をするといいでしょう。

▼from クラジロウさん

今話題のネットワーク・ゲーム「ULTIMA ONLINE（以下UO）」を中心とする情報ページ。UOについて話せる掲示板があり，基礎的なことからマニアックなことまで受け付けています。そのほかICQを通じたUOプレイヤーの連絡網，UO日記などあります。これからもいっそうの内容充実を図っていきますので，今後ともヨロシクお願いします。

甲子園ガイドはこれでキマリ！

兵庫県西宮市　甲子園OAさん（42歳）制作

甲子園の風

http://www3.justnet.ne.jp/~kousienoa/WELCOME.HTM

▼from 甲子園OAさん

甲子園を中心に西宮市・芦屋市・宝塚市などの阪神間の身近な情報を載せています。更新は1か月に1回（26日）の割合で，観光や震災関連や名物などを公共的な立場から掲載しています。

甲子園などに興味のあるかたや，旅行などで来られるかたは，ぜひ一度ご覧ください。

スノボーの写真がかっこいい！

富山県下新川郡　180SXさん（15歳）制作

SUZUKI HOME PAGE

http://www.micnet.or.jp/orange

▼from 180SXさん

スノボー好きの中学3年が作ったホームページ。スノボーの部屋や掲示板などなどあります！　最近では，MIDIを利用した音楽の部屋を開設。最新のヒット曲などが聴けます。まだ充実したホームページではありませんがこれから充実していきたいと思います。

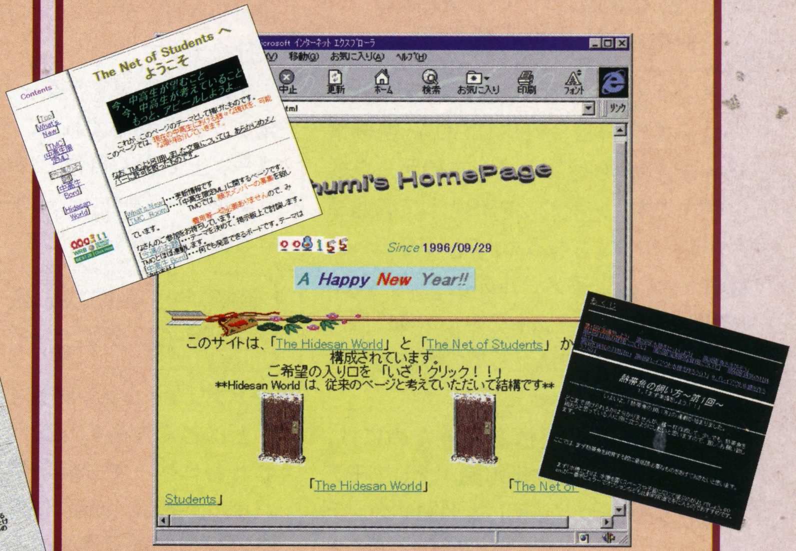
ぜひ，一度といわず何度でも遊びに来て見てくださいな！

中高校生の出会いの場

鹿児島県鹿児島市hidesanさん（16歳）制作

Hidehumi's Homepage

http://y7.net/u/hide.html



▼from hidesanさん

「中高生限定メーリング・リスト」を中心として，中高生のインターネット上の集いの場を提供しています。他にも，熱帯魚の飼いかたを初歩から紹介するコーナーや，PC-9800ユーザー向けメーリング・リストの案内ページもあります。

各種質問にも，可能な範囲でお答えしますので，お気軽にお聞きください。中高生のアクセスをとくにお待ちしております。

キミのホームページをベーマガで紹介！

ホームページ・ギャラリーでは，みなさんからのホームページ情報を大募集しています。「ココのホームページがおもしろいよ！」，「僕が作ったホームページを紹介して！」など何でもOK！　また，「こんなホームページはないの？」という質問でもかまいません。内容を教えてくれれば，こちらで探してみます。

みなさんからの情報をお待ちしています！

■ハガキのあて先

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
ホームページ・ギャラリー係
※愛読者カードでの応募も可

■電子メールの送り先

bm@jolls.co.jp　※件名にはかならず「ホームページ・ギャラリー係」と入力してください

◆ハガキ，電子メールの記入項目

①住所
②氏名（希望する場合はペンネーム）
③年齢
④電話番号または電子メールのアドレス
⑤推薦するホームページのURL（http://～），探してほしいホームページ
⑥推薦文またはPR文（150文字程度）
⑦この記事への質問，感想など

ベーマガ・ホームページ好評テスト稼働中！　URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

ベーマガ流なんでも実践
モバイルレポート

【モバイルのススメ】

第2回

インターネットからテレビ電話まで!?

モバイル通信はこれ1台で決まり!

TEXT●石橋 渡

DataScope DS-320

DataScope DS-320
オープンプライス
(実売 40,000円前後)
問い合わせ先
京セラ株式会社 通信情報機器事業本部
マーケティング部
0120-30-8086(横浜市内)
☎0077-23-199065(その他の地域)
ホームページ
http://www.kyocera.co.jp/index-j.html

モバイルには興味あるけれど,いろいろと買いそろえなくちゃいけないし…と躊躇(ちゅうちょ)している人はいませんか? 今回は,オールインワン(これ1台ですべてOK)という夢のような製品を紹介しましょう。

1台で電話もデータ通信もPIMもこなせる優れモノ

データスコープDS-320(以下データスコープと略)は,PHSにPDA(携帯情報端末)機能を付加させたPHSデータ通信端末です。一般的なPHSとしての通話やPメール*1はもちろん,PIAFS*2,α-DATA*3での電子メールの送受信,Webブラウザ表示(テキストのみ),PIM(個人情報管理)などPDAとしての機能も充実しています。

通常モバイル通信をするためには,PDAとPHSまたは携帯電話,そしてモデムカードの三つが必要になりますが,データスコープはそれらを一体化することで持ち歩きを容易にしました。値段も実売で40,000円前後と手ごろな価格。パソコンのPCカード・スロットに直接差し込めるので,モデムカードとして利用したり,データの共有も簡単に行なえます。

また専用のアプリケーション開発キットを使用すれば,データスコープ上で動く自作アプリケーションやゲームを作ることができるのも魅力の一つです。

モバイルギアのPCカード・スロットにデータスコープを差し込んだところ(ちなみにこのモバイルギアは,やまかん先生の愛機)

開発キットについて突撃インタビュー

アプリケーション開発キットとはどんなものなのか?われわれベーマガ編集部モバイル部隊は,横浜は市ケ尾にある京セラ通信情報機器事業本部におじゃまして,マーケティング部通信商品企画課の木村さん,能原(のはら)さんにお話しをおうかがいしました。

開発キットはパソコン上でデータスコープ用のアプリケーションを作成するためのツールの集まりで,ユーザー登録した希望者に無償で提供(NIFTY SERVEの電子メールにて送信(約2.3MB))されるとのことです。内容は,Cコンパイラ,アセンブラ,関数ライブラリ,パソコン上で動作確認できるエミュレータなどで,C言語が中心。プログラミングに自信のある人は挑戦してみてはいかがでしょうか?

PHSがそのままPDAになる。使ってみればその便利さを痛感するハズ

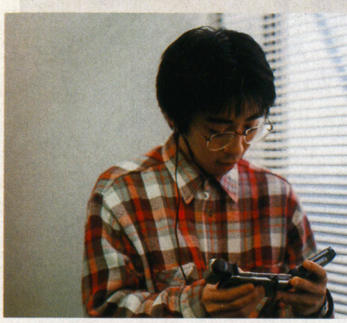
うんちくコラム

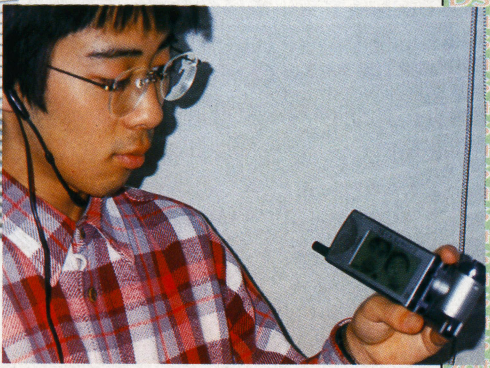
＊1 Pメール
最大20文字の数字やアルファベット,カナ文字を使用した文字データを,Pメールに対応したPHS同士で送受信できる文字送信機能のこと。1通話10円と格安。

＊2 PIAFS(ピアフ)
PHSインターネット・アクセス・フォーラム(PHSを利用したマルチメディア通信の普及促進を目的とした団体)による規格,PHS Internet Access Forum Standardのこと。PIAFS用ターミナル・アダプタ(TAP)を装備したアクセス・ポイントを持っているインターネット・プロバイダやBBSなどと,32kbps(最大実効通信速度は29.2kbps)での高速データ通信が可能。

＊3 α-DATA(アルファ データ)
DDIポケット独自の高速データ通信サービス。無線モデム(通常のモデムに14.4kbpsで接続)もしくは無線インターネット(ISDN標準同期ppp32kbps接続)にて,PIAFS未対応のアクセス・ポイントとの32kbpsのデータ通信が可能。
「α-DATA32」とはα-DATA+PIAFSのことで,データスコープ DS-320もこれに対応している。

ビジュアルホンをデータスコープに装着したところ。毎秒2コマのモノクロ画像がリアルタイムで動く。もちろん，PHSで通話可能な場所であればどこでも通信OK！
また，カラー静止画像（JPEG）をインターネットメールで相手のパソコンへ送信，という利用方法もある





もし，君がモバイルで目立ちたいと考えているなら，このビジュアルホンは文句なくおすすめできる。2月上旬発売予定なので，この号が発売されるころには，ショップで実際に見ることができるはずだ。

さらにわれわれは，PHS回線を利用したオプションのテレビ電話「PHSビジュアルホンアダプタ」を見せていただき，試用までさせてもらいました。

「今までデータ通信はむずかしそうと敬遠していた人にも，ビジュアルホンをきっかけに楽しんで使ってほしい」とは木村さんのコメント。データスコープは，基本はあくまでもコミュニケーション・ツールとしての電話であり，つぎにメールやPDAの機能があるそうです。

今後もデータスコープ用のオプションなど新製品を企画している（残念ながら企業秘密）そうなので，今後の展開も実に楽しみです。

データ通信の世界を遊ぼう！

データスコープの利点は何といっても「それだけで使える」ということ。街中でメールを読むときもかさばらず，人目を気にする必要もありません。これは「通信端末の基本は電話にある」という京セラのこだわりではないでしょうか。

またDS-320では前モデルDS-110にくらべ，ユーザー・メモリは縮小したものの，操作やインストールが簡単になり使いやすくなっています。これからモバイルをはじめるという初心者にも，開発キットでバリバリ自作ゲームを作りたいという人にもデータスコープなら多様なニーズにこたえてくれるでしょう。

取材に応じていただいた木村さん（左）と能原さん（右）。VB研助手4号氏の「データスコープ使用の感想と意見」を熱心に読んでくれた。ユーザーからの声をとても大切にしている姿勢がうかがえる。当然ご本人もデータスコープ・ユーザーで，もはや一時も手放せない存在だそうだ

DS-320の主な仕様

ユーザー・メモリ	約100kB
通信機能	NIFTY SERVE，BIGLOBE，Peopleのスクリプト搭載 インターネット・メール対応，簡易テキスト・ブラウザ（お試し版）搭載
通信手段（伝送速度）	PIAFS（32kbps），α-DATA（32kbps，14.4kbps）
インターフェース	PCMCIA2.1／JEIDA4.2（PCカードTYPE2）
電池	リチウムイオン（500mAh）
バッテリ駆動時間	連続待受 約500時間，連続通話 約5時間（データ通信約3時間）
外形寸法／重量	55×27×108mm／約175g
付属品	PCデータ共有ユーティリティ（DS-320ステーション）、ドライバ，IDバイブレーションユニット

撮影：山崎　寛（JOLLS）　　モデル：石橋　渡

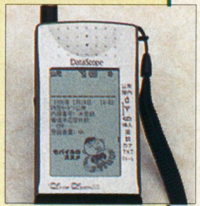
はみだし ぶつじょー研②

私もデースコ・ユーザー

ちょっとした時間にメールチェック！

VB研助手4号

今月のVB研にも書きましたが，ついにDS-320をゲッチュ！　そゆわけで先週から使っているんだけど，「こんな小さいのに，こんなコトまでできちゃうの？」ってなぐらいに，実にパワフル。単体で電話はもちろん，住所管理からメールまで使えるなんて，スゴすぎ！
朝はバス停でまずメール・チェック。読者からのメールに混じって，所長からのいや～んな長～い業務メールがきてたりするんだけど，読みたいものだけを受信できるから，朝から不快な思いをせずにバスでゴ～ゴ～！
続いてバスの車内では，試用版のウェブ・ブラウザを使って，お友達のサイトにある日記を読んだり，自分ところのサイトの掲示板をチェック。バスってゆっくり走るし，走ったり止まったりが多いから，PHSの接続がとぎれることも少ないみたいです。意外でしょ？
そゆわけで，貴重な朝の時間を大切に使えるデータスコープ。つぎはDS-320用に，何かゲームを作ってみようかなぁ？　キミもどう？

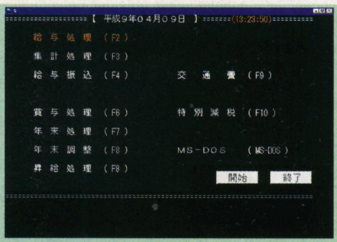


▲オリジナルのイラストに注目

FUJITSU

N88-BASICからWindowsへ、移行者急増中!
みんなが選んだのは、「F-BASIC97」。

いま、32bit、WindowsNT/95時代へ。3万人のBASICユーザに選ばれるのには理由があります。

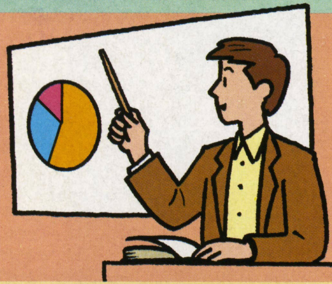


給与計算プログラム移行事例

「移行後も使い慣れた操作環境のまま」

会計事務所所長　Kさん（47歳）

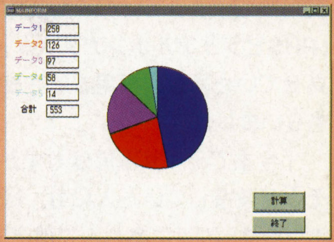
Windowsを使う必要には迫られていたのですが、使い慣れたユーザーインターフェースも捨てがたく…。そんな悩みを、F-BASIC97が解決してくれました。簡単かつ短時間でBASICプログラムをWindowsへ移行でき、今までどおりの操作環境で使えるのがうれしいですね。Windows NTにも対応しているようだし将来も安心です。



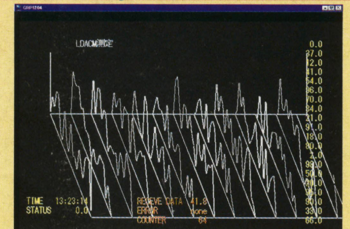
「移行のための手直しはほとんどなし」

中学校教諭　Tさん（29歳）

とにかく今までつちかってきた教材用BASICプログラムを、手間をかけることなくWindowsへ移行したかったのです。F-BASIC97は、ほとんど手直しの必要がなく楽でした。生徒に教えやすいプログラミング環境も大きな魅力のひとつですね。また、Windows NTにも対応しているので、ネットワーク環境が必要な学校の教室にも最適ですね。



教材ソフト移行事例

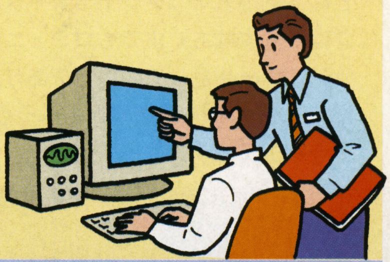


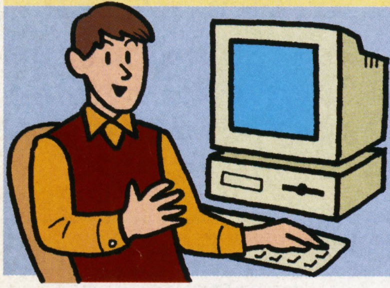
計測プログラム移行事例

「計測機器などの制御も今までどおり」

通信機器メーカー主任　Yさん（35歳）

F-BASIC97を選んだ理由は、Windowsでは困難とされているRS-232Cの制御を、今までどおりのBASICプログラムでできるということですね。それに、GPIBボードに添付されているライブラリを利用することで制御できるし、印刷も簡単にLPRINT命令などで出力できるし…。非常に助かっています。

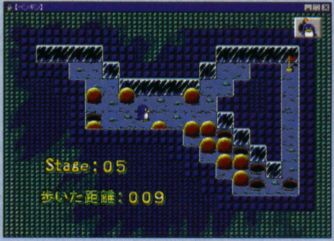




「64KBの制限もなくなり創造力は無限に」

ゲームクリエイター　Sさん（26歳）

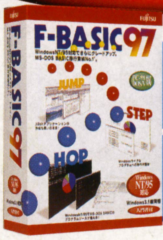
F-BASIC97は32bitでプログラミングできるので、今までのBASICの限界だった64KBの制限がなくなり、自由にプログラミングできることがうれしいですね。Windowsならではのマルチメディアも活用してみたいし…。クリエイティブマインドが刺激されますよ。



ゲームプログラム移行事例

F-BASIC97

新発売



NT/95対応

移行実績No.1※

MS-DOS　BASICでつちかったプログラム・ソースやデータ、ノウハウなどのプログラミング資産をWindows上で容易に活かせる、F-BASIC97。音楽、映像やゲームのプログラミングから、プログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で真価を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム：F-BASIC、N88 BASIC、BASIC/98、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラム及びVisualBASICのデータ ●マウス：必須 ●対応機種/OS：Microsoft Windows NT4.0およびMicrosoft Windows 95が動作する機種［PC-98シリーズ、AT互換機など］ ●F-BASICコンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）

価格35,000円（税別）

※1 移行実績No.1とは平成9年9月1日現在において、WindowsNT4.0及びWindows95で動作する、手続き型処理プログラミングが可能なBASIC製品を基準としています。

お問い合わせ窓口

富士通ミドルウェア株式会社

〒222-0033 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル）TEL.045-471-0282 FAX.045-475-1958
9：00〜12：00、13：00〜17：00（土日祝のぞく）
ホームページ http://www.infoweb.ne.jp/fmw/

※Microsoft,Windows,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。※その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標です。※価格には消費税は含まれておりません。

店頭デモ、セミナー実施中！

郵便はがき

150-8790

料金受取人払

渋谷局承認

6366

差出有効期間
平成12年1月
19日まで
●切手不要●

018

東京都渋谷区東3-22-14-2MB
バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ
入学事務局行

フリガナ	
住所	〒 都道 府県 ☎(　　　)　　-
フリガナ	
氏名	年齢　　歳　男・女
フリガナ	
学校名・学年	県市 私都　　立 学年　　年　在学中・中退・卒業

'98年度案内書無料請求ハガキ

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

学校＆入試説明会（所要2時間） 学校の内容を始め、校舎見学や入試についてもご説明します。ご希望の方は右の記入欄にご都合のよい日時をご記入下さい。	月　日 時から
個別対応模擬試験（所要2時間30分） 5段階評価(A～E)の模擬試験です。結果がA～B評価の方は本入試において模擬試験で受験された科目が免除されます。科目は一般常識・作文・感覚テストの3科目です。ご希望の方は右の記入欄にご都合のよい日時をご記入下さい。 ※説明会と模擬試験のカップリングも可能です。	月　日 時から
バンタンクリエイターズフェス98 バンタン電脳情報学院最大の学園祭です。参加ご希望の方は右の記入欄の開催日に◯を付けて下さい（両日可）。	・2/27 ・2/28

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に◯を付けて下さい。

ゲームスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		シナリオ&ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームサウンドコース	
		ゲームプログラムコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	昼間部2年制	デジタルグラフィックコース	
		コンピュータアニメーションコース	
		映像コース	
		デジタルサウンドコース	
	昼間部3年制	デジタルブロードキャスティングコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。

住　所	〒　　☎(　　)　-
フリガナ	
氏　名	年齢　歳　男・女
学校名・学年	県 市 私 都　立　学年　年　在学中・中退・卒業

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

『ゲーム業界就職予備校』

現役のプロが講師

バンタンの講師は全て現役で活躍しているプロフェッショナル達。それは、業界のことは業界の人達にしか解らないものだから。プロとして必要なものを、プロとして活躍している人達から直接伝授してもらいます。

最新鋭のマシン群

使用するマシンは業界で実際に使われている最新鋭のものばかり。もちろん1人1台以上の割合で用意されています。しかも、最大夜9時まで自習可能ですから、作品制作等も自由に行うことが可能です。

GAME STUDIO

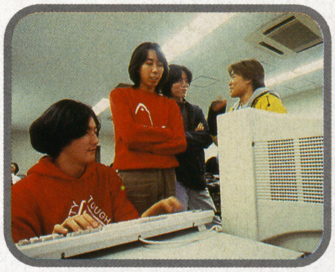
Game Design,Scenario,Graphic,Sound,Program

抜群の就職実績

バンタンの就職率は80%以上。しかもその95%の学生が企画やプログラマー、グラフィックデザイナー等の専門職で就職しています。専門学校にありがちな「販売」や「営業」で就職することはありません。
（就職先は下記一覧を参照）

実践的なカリキュラム

バンタンのカリキュラムは様々な企業のアドバイスを基に構成され、業界の動向に合わせて毎年改正されています。つまり、業界が本当に必要としている最新のノウハウを、確実に吸収することができるということなのです。



内定・就職実績企業

㈱アスキー ㈱アトラス ㈱エーディーケイ ㈱オムニバス・ジャパン ㈱カネコ ㈱カプコン
㈱ゲームアーツ ㈱ココナッツジャパン ㈱コンパイル ㈱サン電子 ㈱スクウェア ㈱タイトー ㈱ナムコ
㈱日本ファルコム ㈱ファミリーソフト ㈱ポリゴンピクチュアズ ㈱ライトスタッフ ㈱ワープ
その他多数

98年度募集コース

- ゲームデザインコース
- シナリオ&ライターコース
- ゲームグラフィックコース
- ゲームプログラムコース
- ゲームサウンドコース
- ゲーム開発研究コース

バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ

〒150-0011 東京都渋谷区東3-22-14 URL://www.lab.vantan.co.jp/

当学院に関するお問い合わせ・資料請求（無料）・定員状況は、下記フリーダイヤルをご利用下さい。

イベントスケジュール（無料）

学校&入試説明会 2月8日～2月28日 ※日・祝日は除く。
個別模擬試験 2月8日～2月28日 ※日・祝日は除く。
バンタンクリエイターズフェス'98 2月27・28日

入学願書受付中!!

free dial 0120-51-0505

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校！最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームソフト学院

〒101-0061東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel.03-3261-8211

■人気集中！さらに躍進98年１月校名変更
本校は東京アニメーター学院姉妹校です！

10年４月生
願書受付中

●入学案内書は左記住所へ●願書受付好調！新聞奨学制度利用者と学生寮入居者は早めの手続きを！

設置学科・修業年限・定員

ゲームデザイナー学部
全日制　定員400名

プランニング科〈２年〉
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈２年〉
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈２年〉
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のキャラクターを設定。オリジナルも考案します。

プログラム科〈２年〉
プログラミングで使用するC言語などについて学び、MS-DOSやWindowsなどのゲーム制作に取り組みます。

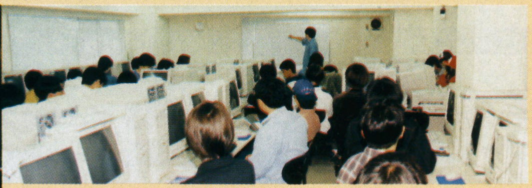
ゲーム開発研究科〈１年〉
上記各科の卒業生を対象とした学科です。さらに実習を進めることにより応用力を高め、就職活動を有利にします。

文部省認可（財）CG-ARTS協会認定CG教育校

学院特別奨学金制度のお知らせ

本学院への入学を強く希望し、ゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉学意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間給付します。
この制度は平成10年度入学生に適用されます。詳細は入学資料をご覧ください。

マシン環境　PC-98シリーズ、DOS／Vマシン、PowerMacを完備。周辺機器やソフトウェアも充実。



学院見学・入学相談　好評！毎日実施中！希望する人は電話で予約し来校下さい。

体験入学　2月14日（土）2月28日（土）ＰＭ１～参加希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話を明記！

●求人倍増！学生寮（男女）完備。朝日、毎日、読売新聞社等の奨学金制度（学費全額免除・給与月12万円支給）さくら銀行提携教育ローン（毎月6276円で学べる。保護者80万円借入14年返済）

きっとつかまえられる、キミの夢。

夢のままでは終わらせない。
そんなキミの明日を応援したい。

９８年度生入学願書受付中！

東京校・本科【全日制】
現場直結主義でクリエイターを養成

- ■ゲームクリエイター科【2年制】
  - □ゲームプログラマーコース
  - □ゲーム企画シナリオライターコース
  - □ゲームグラフィッカーコース
- ■ゲームクリエイター研究科【2年制】
- ■CGアニメクリエイター科【3年制】
- ■マルチメディアクリエイター科【2年制】
- ■声優タレント科【2年制】
- ■コミック科【2年制】
- ■ノベルス・ライター科【2年制】
- ■アニメーター科【2年制】

98年度生 入学願書受付中

大阪校・本科【全日制】
現場直結主義でクリエイターを養成

- ■ゲームクリエイター科【2年制】
- ■CGアニメクリエイター科【2年制】
- ■声優タレント科【2年制】
- ■コミック科【2年制】
- ■ノベルス・ライター科【2年制】

98年4月大阪校開校 第一期生願書受付中!!

98年度生 入学願書受付中

東京校・実践夜間専科
19:00から学べるプロへの近道
授業時間（19:00～21:30）

- ■ゲームクリエイター専科【1年制】
- ■ゲーム企画プロデュース専科【1年制】新設
- ■CGクリエイター専科【1年制】
- ■声優タレント専科【6カ月制】
- ■ヴォーカルタレント専科【6カ月制】新設
- ■コミック専科【1年制】
- ■コミックプロデビュー専科【6カ月制】新設
- ■ノベルス専科【1年制】
- アニメーター専科【1年制】
- アニメーション演出シナリオ専科【1年制】
- ファンタジーイラスト専科【1年制】

98年度 5月生募集中

- ■学費が心配
- ■親の理解がほしい
- ■プロになりたい

そんなことならすぐ電話
資料請求・説明会の
お申し込み、お問い合わせも

入学ホットライン開設中!

東京校入学ホットライン フリーダイヤル 0120-41-4600
大阪校入学ホットライン フリーダイヤル 0120-41-4648

入学相談 毎日受付中!

東京校説明会 ■2/14（土）■2/21（土）■3/ 7（土）■3/21（祝） 会場／東京・本学院 14：00 開始

大阪校説明会 ■2/11（祝）■2/28（土）■3/14（土） 会場／江坂研修会館 14：00 開始

東京校　才能発掘学院　大阪校

アミューズメントメディア総合学院

【東京校事務局】 〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 最寄駅／JR山手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分
【大阪校開校準備室】 〒564-0052 大阪府吹田市広芝町10-40水川ビル9F TEL.06-386-0266 最寄駅／地下鉄御堂筋線「江坂」徒歩2分

入学案内 無料進呈

【申込方法】官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、下記宛先までお申し込みください。

1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望校（東京・大阪）7.志望学科、8.雑誌名

■ハガキ：〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 アミューズメントメディア総合学院 ベーシックマガジン②係
■FAX：03-3406-5070

〈ホームページ開設中〉学院の詳しい情報をお届けします。 http：//www.amgakuin.com/

パソコン専門店のテレフォンショッピング

WAVE EYE ウェーブ・アイ

★全国配送OK
★指定日配送OK
★学生クレジットOK（20才以上）
★お見積り無料

●お見積りは
TEL.0466-44-0488 FAX.0466-44-0099
e-mail hamasho@mars.dtinet.or.jp

お支払い方法いろいろ

現金一括なら
★代金引換え
★銀行振込［横浜銀行湘南台支店 当座0000467 株式会社ウェーブアイ］
★現金書留［〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-11-6 ウェーブ・アイ通信販売課行］

クレジットなら
★最長84回のらくらくお支払い
★6ヶ月後かららくらくスタート（ご希望の方のみ）
★ボーナスのみのお支払いもOK

商品注文専用ダイヤル **0120-009898**
受付時間／午前10:00～夜8:00まで

商品注文ホームページアドレス http://www.waveeye.co.jp/

★プランの組替自由！単品での販売も致しております。商品もお気軽にお問い合わせください。

はがき・FAXでのご注文は

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名（未成年者の方）
7.商品名
8.支払方法（現金一括・クレジット）
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

ハガキ送付先 〒252
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ通信販売課 行

FAX送付先
0466-44-0099

ウェーブ・アイオリジナルパソコンBiLDA（ビルダ）登場!!

プラン3-A WB-16MGX（完成品）

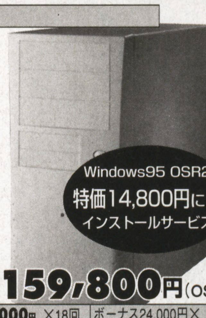
- CPU/CyrixMediaGX/166
- メモリ/EDO 32MB
- VGA/VRAM 4MB
- HDD/1.7GB
- FDD/3.5インチ
- CD-ROM/24倍速
- SOUND/16-bit
- 109キーボード
- マウス
- ケースサイズ/360×300×85mm

Windows95 OSR2 特価14,800円にてインストールサービス

特価 **94,800円**（OS別）

5,900円	×12回	ボーナス17,000円× 2回
3,100円	×18回	ボーナス17,000円× 3回
4,500円	×24回	ボーナスなし

プラン3-B WB-23K6（完成品）



- CPU/K6-233
- メモリ/32MB（SDRAM）
- ビデオカード/VIRGE 4MB PCI
- HDD/E/IDE U-ATA3.2GB
- FDD/3.5インチ
- CD-ROM/24倍速
- 音源/AWPRO35
- 109キーボード
- マウス
- ケース/250W ATX ミドルタワー
- M/B430TX・ソケット7・Cash1MB・AGP
- SP/内蔵型3D

Windows95 OSR2 特価14,800円にてインストールサービス

特価 **159,800円**（OS別）

6,000円	×18回	ボーナス24,000円× 3回
4,000円	×24回	ボーナス22,000円× 4回
5,300円	×36回	ボーナスなし

プラン3-C WB-30P2（完成品）

- CPU/Intel Pentium II 300MHz
- メモリ/32MB（SDRAM）
- ビデオカード/Millenium2 4MB AGP
- HDD/E/IDE U-ATA4.3GB
- FDD/3.5インチ
- CD-ROM/24倍速
- 音源/AWPRO35
- 109キーボード
- マウス
- ケース/NT-97AT/ATX
- M/B /KP6-LA 440LX・スロット1・Cash512KB・AGP
- SP/外付Subwoofer付スピーカー

Windows95 OSR2 特価14,800円にてインストールサービス

特価 **257,000円**（OS別）

8,000円	×24回	ボーナス26,000円× 4回
5,000円	×36回	ボーナス21,000円× 6回
6,600円	×48回	ボーナスなし

NEC PC98-NXシリーズ

プラン301 PC-VS16CS5DA1

PC-VS16CS5DA1（MMX166、32MB、2GBHD、15"CRT、20xCD）……278,000円
PR-J320（NECカラーインクジェットプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計330,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

8,300円	×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,400円	×36回	ボーナス10,000円× 6回
6,300円	×48回	ボーナスなし

プラン302 PC-VS20CS7DA1

PC-VS20CS7DA1（MMX200、32MB、2GBHD、17"CRT、20xCD）……348,000円
PR-J320（NECカラーインクジェットプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計400,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

8,700円	×24回	ボーナス30,000円× 4回
6,100円	×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,800円	×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン303 PC-VS26DS7DA1

PC-VS26DS7DA1（P2-266、32MB、3GBHD、17"CRT、24xCD）……428,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計490,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

8,300円	×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,400円	×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,600円	×60回	ボーナスなし

プラン304 PC-VS26DM7DA1

PC-VS26DM7DA1（P2-266、32MB、4GBHD、17"CRT、24xCD）……458,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計520,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

9,300円	×36回	ボーナス20,000円× 6回
8,200円	×48回	ボーナス10,000円× 8回
8,200円	×60回	ボーナスなし

プラン305 PC-VS30DM7DB1

PC-VS30DM7DB1（P2-300、32MB、4GBHD、17"CRT、CD-R）……540,000円
BJC-700J（CANONカラーフォトBJプリンタ）64,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計607,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

9,600円	×36回	ボーナス30,000円× 6回
8,100円	×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,900円	×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン306 PC-AL20CTSAAF1

PC-AL20CTSAAF1（MMX200、32MB、12.1"TFT）……530,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計587,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円	×36回	ボーナス30,000円× 6回
7,600円	×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,500円	×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン307 PC-LV13CWDDAF1

PC-LV13CWDDAF1（MMX133、32MB、12.1"Hi-DSTN）……378,000円
MJ-830CS2（EPSONカラーMJプリンタ）……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計425,000円 ➡ ウェーブ・アイ特価

9,600円	×24回	ボーナス30,000円× 4回
6,800円	×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,200円	×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン308 PC-LV16CWSDAF1

PC-LV16CWSDAF1（MMX166、32MB、12.1"TFT）……508,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計570,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

8,400円	×36回	ボーナス30,000円× 6回
7,100円	×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,100円	×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン309 PC-VP16CWXAA1

PC-VP16CWXAA1（MMX166、32MB、13.3"TFT）……520,000円
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計582,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

9,200円	×36回	ボーナス30,000円× 6回
7,800円	×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,600円	×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン310 PC-VP23CWXAA1

PC-VP23CWXAA1（MMX233、32MB、13.3"TFT）……700,000円
BJC-700J（CANONカラーフォトBJプリンタ）64,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計767,800円 ➡ ウェーブ・アイ特価

9,500円	×48回	ボーナス30,000円× 8回
8,800円	×60回	ボーナス20,000円×10回
8,800円	×72回	ボーナス10,000円×12回

98セレブ

プラン311 PC-9821C200/CmodelS1

PC-9821C200/CmodelS1（MMX200、32MB、3GBHD、TVキャプチャ、336モデム、17インチディスプレイ＋アンプ内蔵スピーカセット）……498,000円
PC-SW700（BK）（スーパーウーファ・システム）15,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計513,000円 ➡ ウェーブ・アイ特価

6,100円	×24回	ボーナス20,000円× 4回
5,500円	×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,600円	×48回	ボーナスなし

プラン312 PC-9821C233/V

PC-9821C233/V（MMX233、32MB、4GBHD、DVD、TVキャプチャ、336モデム）……498,000円
PC-DH32W1（32インチBS内蔵ワイドディスプレイTV）……380,000円
PC-SW700（BK）（スーパーウーファ・システム）15,000円
PC-TS32W（TVスタンド）……30,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計923,000円 ➡ ウェーブ・アイ特価

9,500円	×48回	ボーナス30,000円× 8回
8,800円	×60回	ボーナス20,000円×10回
8,800円	×72回	ボーナス10,000円×12回

VAIO

プラン345 VAIO PCV-T710MR

PCV-T710MR（P2-266、64MB、6.4GBHD、CD-R、17"トリニトロンディスプレイ）
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
発売記念特価

クレジットはお問い合わせください。

プラン346 VAIO PCG-723

PCG-723（MMX166、32MB、2GBHD、12.1"TFT、24xCD）
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
発売記念特価

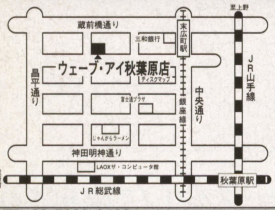
クレジットはお問い合わせください。

プラン315 VAIO PCG-505

PCG-505（MMX133、32MB、1GBHD、10.4"TFT、薄さ23.9mm、軽さ1.35kg、四面マグネシウムボディ）
PCGA-PR5（ポートリプリケーター）……12,000円
PCGA-CD5（CD-ROMドライブ）……35,000円
ウェーブ・アイ特価

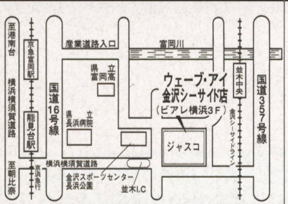
9,900円	×24回	ボーナス20,000円× 4回
7,500円	×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,500円	×48回	ボーナス10,000円× 8回

東京地区 秋葉原店



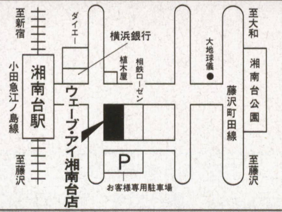
TEL.03-5296-2433 千代田区外神田3-8-17渡辺ビル

神奈川地区 金沢シーサイド店



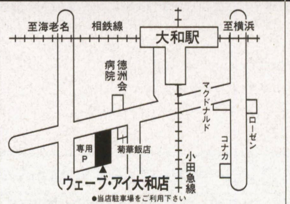
TEL.045-786-9995 横浜市金沢区並木2-13-7ピアレ横浜3F

湘南台店



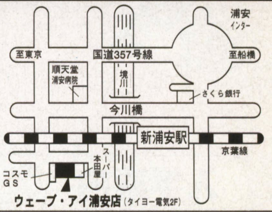
TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

大和店



TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

千葉地区 浦安店



TEL.047-353-7632 浦安市今川1-13-27 2F

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

商品注文専用ダイヤル **0120-009898**
受付時間/午前10:00〜夜8:00まで

商品注文ホームページアドレス http://www.waveeye.co.jp/

はがき・FAXでのご注文は

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名（未成年者の方）
7.商品名
8.支払方法（現金一括・クレジット）
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

ハガキ送付先
〒252
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ通信販売課 行
FAX送付先
0466-44-0099

★プランの組替自由！単品での販売も致しております。商品もお気軽にお問い合わせください。

富士通FMV

プラン347 FMVS52353
本体5年保証
FMVS52353（P2-233、32MB、15"CRT）
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
WDS(ダイヤル・サポート入会特典付)
発売記念特価
クレジットはお問い合わせください。

プラン348 FMVS52373
FMVS52373（P2-233、32MB、17"CRT）
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
発売記念特価
クレジットはお問い合わせください。

プラン349 FMVM52053
FMVM52053(K6-200、32MB、2.1GBHD、24xCD、15"CRT）
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
発売記念特価
クレジットはお問い合わせください。

プラン350 FMVT53073
FMVT53073(P2-300、32MB、17"CRT、32xCD）
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）… 59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
発売記念特価
クレジットはお問い合わせください。

プラン351 FMVT53373
FMVT53373(P2-333、32MB、4.3GBHD、17"CRT、CDR)
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ）… 59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
発売記念特価
クレジットはお問い合わせください。

プラン321 FMVNC313
FMVNC313（MMX133、32MB、1.6GBHD、8.4"TFT）……298,000円
BJC-80V (CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
定価合計355,800円➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,800円	×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,700円	×36回	ボーナス10,000円× 6回
6,600円	×48回	ボーナスなし

プラン353 FMVNU516D3
FMVNU516D3
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
発売記念特価
クレジットはお問い合わせください。

プラン354 FMVNU5163
FMVNU5163
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ） 59,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
発売記念特価
クレジットはお問い合わせください。

プラン355 FMVNP516D3
FMVNP516D3(MMX166、32MB、2.1GBHD、12.1"HPA）
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
発売記念特価
クレジットはお問い合わせください。

プラン356 FMVP2203
FMVP2203（MMX200）
MJ-830CS2(EPSON カラーフォトMJプリンタ） 44,000円
プリンタケーブル……3,000円
WDS(ダイヤル・サポート入会特典付)
発売記念特価
クレジットはお問い合わせください。

キヤノン

プラン326 INNOVA NOTE 4200CX
INNOVA NOTE 4200CX（MMX133、32MB、2.1GBHD、12.1"ハイコントラストDSTN、20xCD）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,800円	×24回	ボーナス30,000円× 4回
6,200円	×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,800円	×48回	ボーナス10,000円× 8回

プラン331 INNOVA NOTE 4500DX
INNOVA NOTE 4500DX（MMX150、32MB、2.1GBHD、12.1"TFT、20xCD）
BJC-80V (CANONカラーBJプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

7,900円	×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,100円	×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,300円	×60回	ボーナスなし

IBM

プラン327 Aptiva E27
Aptiva-E27（IBM /K6-166、32MB、2.1GBHD、24xCD、17"CRT）
MJ-830CS2（EPSONカラーMJプリンタ）……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,900円	×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,800円	×36回	ボーナス10,000円× 6回
6,600円	×48回	ボーナスなし

プラン328 Aptiva S57
Aptiva-S57(P2-233、32MB、4.2GBHD、24xCD、17"CRT)
PM-750C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,300円	×36回	ボーナス30,000円× 6回
7,100円	×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,000円	×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン329 Think Pad 560X-65J
560X-65J（MMX200、32MB、2.1GBHD、12.1"TFT）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

9,100円	×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,400円	×48回	ボーナス20,000円× 8回
6,500円	×60回	ボーナス10,000円×10回

プラン330 Think Pad 535E-36J
535E-36J（MMX150、16MB、1.6GBHD、10.4"TFT）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

5,400円	×36回	ボーナス30,000円× 6回
4,800円	×48回	ボーナス20,000円× 8回
5,100円	×60回	ボーナス10,000円×10回

アップル

プラン332 Power Mac 5500/225
5500/225（Power PC603e225、32MB、4GB、15"CRT、24xCD）
PM-750C(EPSONカラーフォトMJプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

6,100円	×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,700円	×48回	ボーナス10,000円× 8回
6,100円	×60回	ボーナスなし

プラン333 Power Book 2400c/180
2400c/180 (PowerPC603e180、16MB、1.3GB、10.4"TFT）
PM-750C(EPSONカラーフォトMJプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

7,800円	×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,000円	×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,200円	×60回	ボーナスなし

メビウスノート

プラン334 Mebius note
MN-320-X13（MMX133、32MB、1.6GBHD、12.1"HCSA、20xCD）……300,000円
BJC-80V(CANONカラーBJプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計357,800円➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円	×24回	ボーナス20,000円× 4回
6,900円	×36回	ボーナス10,000円× 6回
5,000円	×48回	ボーナス10,000円× 8回

レッツノート

プラン335 Let's note
AL-N2T516J5(MMX166)……428,000円
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ） 54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計485,800円➡ **ウェーブ・アイ特価**

7,900円	×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,100円	×48回	ボーナス10,000円× 8回
7,300円	×60回	ボーナスなし

東芝

プラン357 Satellite305CDS
PA1261SA（MMX166、32MB、2.1GBHD、16xCD、12.1"DSTN）
PM-750C（EPSONカラーフォトMJプリンタ） 59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
WDS（ダイヤル・サポート入会特典付）
発売記念特価
クレジットはお問い合わせください。

プラン358 Satellite305CDT
PA1261CA（MMX166、32MB、2.1GBHD、16xCD、12.1"TFT）
BJC-430J（CANONカラーBJプリンタ）……49,800円
プリンタケーブル……3,000円
IS-22（BJC-430J用スキャナカートリッジ）……12,800円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
発売記念特価
クレジットはお問い合わせください。

プラン359 Satellite310CDT
PA1262C9（MMX200、32MB、2.1GBHD、16xCD、12.1"TFT）
BJC-80V（CANONカラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
発売記念特価
クレジットはお問い合わせください。

モバイル

プラン339 PowerZaurus
MI-506
標準価格135,000円の品
特価 **92,800円**
8,700円 ×12回 ボーナス なし

プラン340 ザウルスポケット
MI-110M
標準価格 83,000円の品
特価 **59,800円**
5,500円 ×12回 ボーナス なし

プラン341 Libletto70CT/1.6
PA1260C9
標準価格238,000円の品
特価 **174,800円**
8,500円 ×24回 ボーナス なし

プラン342 FMVNC313D
FMVNC313D
標準価格248,000円の品
特価 **169,800円**
8,200円 ×24回 ボーナス なし

プラン343 モバイルギア
MC-CS12 (Windows CE)
標準価格89,000円の品
特価 **72,800円**
6,700円 ×12回 ボーナス なし

プラン344 mobio NX（Win95）
PC-MB12CUDA1
特価 **158,000円**
8,000円 ×24回 ボーナス なし

これがウェーブ・アイのサポートです。

お申し込み お問い合わせは **0466-44-0488へ**
またはウェーブ・アイ各店へ

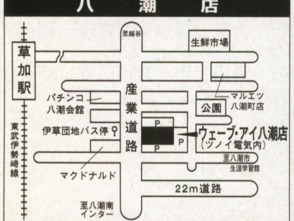
1 ウェーブ・アイ ダイヤルサポート (WDS) ★土・日もOK!
（サポート受付時間AM11:00〜12:00,PM1:00〜8:00）
使い方がわからないとか、インターネットが繋がらない、プリンタの設定がわからないなど、いろいろなトラブルに電話でサポート。
会員専用回線を御用意してありますので、混み合うことはありません。
何度ご利用頂いてもOKです。
※年会費5,000円 対象機種／富士通：デスクパワー、ビブロ／IBM:アプティバ、Think Pad NEC: Value Star、Canbe、98mate、98note／東芝：プレッツア、インフィニア、ダイナブック

2 ウェーブ・アイ 出張サポート
お客様宅までお伺いしてサポート致します。電話だけでは、どうしても解決できないトラブルには本当にありがたいサポートです。是非ご利用ください。（WDS会員は特別割引あり）
※対象機種／富士通FMV:サポートメニュー、料金はお電話にてお問い合わせください。

3 最長5年保証
購入時にわずかな掛金で最長5年まで無料修理保証が受けられます。
一度の修理代は2〜3万円は当たり前です。入って安心の保証です。
（保証は、メーカー保証規約に従います）掛金はお電話にてお問い合わせください。

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ

埼玉地区 八潮店



TEL.0489-94-1110 八潮市柳之宮351-2

アウトレット 放出品 商品です

富士通 FMVS320B1+15CRT **167,000円**	IBM AptivaT-84……**159,800円**	東芝 PA1237CA……**89,800円**
富士通 FMVS320B3+15CRT **169,800円**	COMPAQ Prolinea5150/4…**84,800円**	NEC PC-9821Ct16/FB…**169,800円**
富士通 FMVTW-H2A……**99,800円**	COMPAQ PRESARIO4190-15…**179,800円**	NEC PC-9821V166/S5D2 **179,800円**
富士通 FMVT3203……**237,000円**	COMPAQ ARMADA1510…**129,800円**	NEC PC-9821Ls150/S14D2 **247,000円**
富士通 FMVS1671……**179,800円**	東芝 PA1020JA……**189,800円**	NEC PC-9821V233/M7D2 ‥**247,000円**
富士通 FMVT3161……**199,800円**	東芝 PA1241SA……**179,800円**	CASIO カシオペアA-51……**49,800円**
富士通 FMVNC13D……**129,800円**	東芝 PA1241CA……**239,800円**	毎日変動あり。探し物ありましたらお問い合せ下さい。
IBM PC-340……**84,800円**	東芝 PA1237C9……**79,800円**	展示処分品も多数あり お問い合せ下さい

神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
※表示価格は全て消費税抜きの価格です。

振込口座/横浜銀行湘南台支店
当座0000467
名　義/株式会社 ウェーブ・アイ

★下記の場合、お客様のご都合による返品、交換はお断りさせていただきます。
●商品を代引でご注文いただいた場合
●商品出荷後の交換、キャンセル
●お客様のもとでキズ、破損が生じたもの
●一度開封されたもの、ご使用になられたもの
初期不良または、運送中の不良に関しては交換致します。

富士通FMLABだから安心!!

マイコンショップ川口 ダイレクト

TEL:048-649-8333
FAX:048-657-3024

営業時間：am10:00～pm7:00年中無休（年末年始を除く）

24時間在庫価格情報サービス

1：電話の場合	新品	048-224-7833
	アウトレット	048-837-7111
2：FAXの場合（FAXの電話にておかけ下さい）	新品	048-649-0644
	アウトレット	048-649-0644
3：BBSの場合	新品	048-649-2521
	アウトレット	048-649-2521

(9600bps/ID=GUEST)

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1998年1月20日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

DOS/V

	特別価格
Aptiva S67	TEL下さい
Aptiva S57	TEL下さい
Aptiva E47	TEL下さい
Aptiva E27	TEL下さい
Aptiva E17	TEL下さい
Aptiva T9D	¥204,000
Aptiva T8C	¥199,800
Aptiva T8B	¥194,000
Aptiva B97	¥229,000
Aptiva B87	¥197,000
Think Pad 560DX(70J)	TEL下さい
Think Pad 560X(65J)	TEL下さい
Think Pad 560E(4ZJ)	¥356,000
Think Pad 560E(40J)	TEL下さい
Think Pad 535E(3ZJ)	¥244,000
Think Pad 535E(36J)	¥236,000
Think Pad 385ED(6ZJ)	TEL下さい
INNOVA 5500GX	TEL下さい
INNOVA NOTE 3800FX	¥439,800
INNOVA NOTE 4200CX	TEL下さい
INNOVA NOTE 4500DX	TEL下さい
MN-910-X20(Mebius)	¥365,700
MN-530-X16(Mebius)	¥339,700
MN-330-X13(Mebius)	¥249,800
MN-320-X13(Mebius)	¥225,700
MN-W30-X13(Mebius)	¥342,700
MN-410-X15(Mebius)	¥296,700
MN-335-X13(Mebius)	¥295,700
MN-5410K(Mebius)	¥219,800
Satellite Pro 430(PA1230CA)	¥177,000
PA-1260CA(Libretto)	¥179,700
PA-1260C9(Libretto)	¥178,700

FMV

	特別価格
DESKPOWER T4 3071(一太郎)	¥356,000
DESKPOWER T4 3073(W&E)	¥364,000
DESKPOWER T4 2671(一太郎)	TEL下さい
DESKPOWER T4 2673(W&E)	TEL下さい
DESKPOWER T4 23B31(一太郎)	TEL下さい
DESKPOWER T4 23B33(W&E)	TEL下さい
DESKPOWER S4 2371(一太郎)	TEL下さい
DESKPOWER S4 2373(W&E)	¥269,800
DESKPOWER S4 2071(一太郎)	¥233,000
DESKPOWER S4 2073(W&E)	TEL下さい
DESKPOWER S4 2051(一太郎)	TEL下さい
DESKPOWER S4 2053(W&E)	¥208,000
DESKPOWER S4 1651(一太郎)	TEL下さい
DESKPOWER S4 1653(W&E)	¥189,000
DESKPOWER P16D1(一太郎)	TEL下さい
DESKPOWERP16D3(W&E)	TEL下さい
DESKPOWER P161(一太郎)	TEL下さい
DESKPOWER P163(W&E)	TEL下さい
FMV-NU3161(ノート、一太郎)	¥329,000
FMV-NU3163(ノート、W&E)	¥334,800
FMV-NU3131(ノート、一太郎)	¥259,800
FMV-NU3133(ノート、W&E)	¥365,000
FMV-NU313D1(ノート、一太郎)	¥218,000

NEC

	特別価格
PC-VS30DM7CD1	¥424,000
PC-VS30DM7DD1	¥424,800
PC-VS30DM7CB1	¥349,000
PC-VS30DM7DB1	¥355,000
PC-VS26DM7DA1	¥296,000
PC-VS26MZDA1	¥316,700
PC-VS26DS7DA1	¥278,000
PC-VS26DSZDA1	¥300,700
PC-VS23DS5DA1	¥246,000
PC-VS20CS7DA1	¥224,800
PC-VP23CWXBA1	TEL下さい
PC-VP23CWXAA1	¥404,800
PC-LV16CWSCAF1	¥289,000
PC-LV16CNSCAF1	TEL下さい
PC-LV13CWDCAF1	¥220,000
PC-LV13CWDDAF1	¥225,000

プリンター

	特別価格
XL-1510	TEL下さい
XJ-330	TEL下さい
XJ-800	TEL下さい
LP-8300	**¥109,800**
VP-1100	¥ 44,800
PM-700C	¥ 34,700
LBP-750	¥133,700
LBP-740	**¥109,700**
LBP-220	¥ 35,900
BJC-420J	¥ 24,700
BJC-700J	TEL下さい
BJC-465J	¥ 48,700
BJC-430J	¥ 28,800
BJC-250J	¥ 19,700

CRT

	特別価格
MF-8515G	¥32,800
MT-8617E	¥62,800
KM-175	¥64,800
RD17V	¥63,700
MultiSync X500	¥31,800

周辺機器

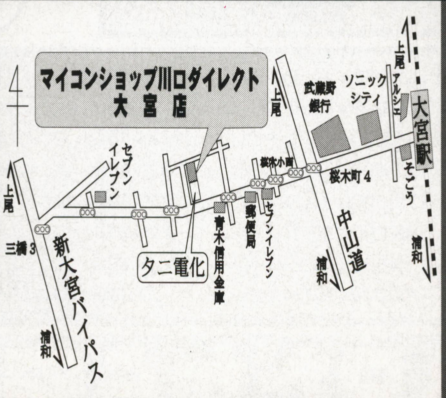
		特別価格
●デジタル　カメラ		
オリンパス	C1400L	TEL下さい
ミノルタ	Dimage V	¥39,800
SONY	CyberShot DSC-F2	TEL下さい
EPSON	CP-500	TEL下さい
CASIO	QV-70	TEL下さい
●スキャナー		
フジツー	RS-100	TEL下さい
EPSON	GT-5500WINP,S	TEL下さい
CANON	CanoScan 600DX	TEL下さい
	CanoScan 300S	TEL下さい
NEOS	NSF-630P	¥19,800
●モデム・TA		
NEC	IT65PRO	¥39,800
	IT50DSU	¥29,800
モトローラ	SUPER 56K(Flex)	¥15,800
●SCSIボード		
Adaptec	AHA2940AU(PCI)	¥28,800
	AHA1030P(98)	¥18,800
	APA1460A(PCMCIA)	¥13,800
MELCO	IFC-NN(98)	¥ 9,500
	IFC-DP(PCI)	¥11,200
	IFC-DC(PCMCIA)	¥11,200
●HDD（外付、内蔵）		
MELCO	DSC-U2000（外）	TEL下さい
	DSC-U4000（外）	TEL下さい
	DBS-W4GH（内）	TEL下さい
I/O	HDVS-U2.1G/UPCI（外）	¥44,800
	HDUS-H4G（外）	TEL下さい
ベアドライブ	WDAC12100(2.1G)	¥24,800
	Fire Ball ST(4.3G)	¥31,800
●MO・CD・CD-RW		
MELCO	MOS-230R	¥35,800
	MOS-S640H	¥56,800
	CDS-2W6R	TEL下さい
I/O	CDV-AB8	¥11,800
	CDRW-RX26/AP	TEL下さい
	CDPS-PX12/PCSC	TEL下さい
●メモリ		
MELCO	VS8-32MH	¥16,500
	VSG-16MH	¥ 9,000
	VSG-32MH	¥16,500
	VSF-64MH	¥63,000
	VSF-128MH	¥32,000
I/O	ECC366-16M*2	¥13,800
	ECC366-32M*2	¥26,000
	SD4100-32MT	¥14,000
	SD4100-64M	¥26,000

アウトレット

Aptiva J51（IBM） P150/32M/2GB/8×CD/F28.8/15"		¥149,800
Aptiva B86（IBM） MMX166/32M/3.2GB/16×CD/15"		¥169,800
Aptiva T8F（IBM） MMX166/32M/3.1GB/16×CD/17"		¥199,800
Aptiva T9E（IBM） MMX200/32M/4.2GB/16×CD/17"		¥228,000
Aptiva T95（IBM） MMX200/32M/4.2GB/16×CD/17"	完売	¥228,000
ThinkPad 310(30J)（IBM） P133/16M/1.08GB/11.3"TFT	完売	¥198,000
INNOVA NOTE 3500EX(Canon) MMX166/32M/1.4GB/8×CD/13.3"TFT		¥199,800
PRESARIO1680（COMPAQ） MMX200/32M/2.1GB/20×CD/12.1"TFT		¥348,000
Vectra S166 ﾓﾃﾞﾙ1600（HP） P166/16M/1.6GB/8×CD		¥138,000
Tecra 530 CDT MMX166/32M/2.1GB/10×CD/F33.6/12.1TFT(XGA)		¥299,800
Think Pad380ED（Canon） MMX166/32M/2.1GB/20×CD/12.1"DSTN		¥199,800
FMV S2 1656（富士通） MMXP166/32M/2.1G/8×CD/15"	完売	¥179,800
FMV T2 164（富士通） MMXP166/32M/2.5G/8×CD/15"	完売	¥198,000
FMV S3 16A1（富士通） P166/32M/1.7G/8×CD/F33.6/15"		¥142,000
FMV S3 1671（富士通） MMXP166/32M/2.6G/13×CD/F33.6/17"		¥174,800
FMV53NP5S3（富士通） P133/32M/1.3G/8×CD/11.3"TFT	完売	¥199,800
FMV53NU5S4（富士通） P133/32M/1.0G/10×CD/11.3"TFT		¥189,800
FMV53NU5S6（富士通） P133/32M/1.0G/10×CD/F28.8/12.1"TFT		¥186,000
FMV5133NA6W-16CN（富士通） P133/32M/1.0G/10×CD/11.3"TFT	完売	¥214,800
BREZZA(PV1009JA)（東芝） P166/16M/2.1G/8×CD/F28.8/17"ﾀﾜｰ		¥159,800
PRESARIO 7170（COMPAQ）（再製品、ﾒｰｶｰ保証3年付） P90/8M/840MB/4×CD/14.4F/15"		¥ 89,800
PC-9821Xc13/M7A（NEC） P133/16M/1.6G/4×CD/17"		¥168,000
PC-9821Xc13/S5A・B（NEC） P133/16M/1.2G/4×CD/100BASE-TX/15"		¥139,800
PC-9821Xc16/M7A2（NEC） P166/32M/2G/8×CD/17"		¥188,000
PC-9821V200/S7C,D（NEC） MMXP200/32M/3G/13×CD/33.6ﾓﾃﾞﾑ/17"		¥199,800
PC-9821Cu16/HA2（NEC） P166/32M/1.6G/6×CD/33.6ﾓﾃﾞﾑ/15"一体型		¥149,800
BJC-620JW（Canon） 720dpi/A4ｶﾗｰｲﾝｸｼﾞｪｯﾄ		¥ 23,800
LBP-2030PS (Canon) ｶﾗｰA4ﾚｰｻﾞｰﾌﾟﾘﾝﾀｰ　定価¥1,580,000	限定	¥498,000

まず、電話(048-649-8333)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

大宮市上小町468-3
TEL・048-649-8333



ダイレクトお申込方法

銀行振込

（新品）口座：あさひ銀行　大宮支店　普通口座　3942371
口座名義：マイコンショップ川口
（中古）口座：あさひ銀行　川口支店　普通口座　3546060
口座名義：マイコンショップ川口
お振込確認後、宅配便にて発送いたします。
（午前中お振込の場合当日発送可能）

代金引換

・ご注文の商品を弊社より発送いたします。
・商品到着時に、ドライバーへ料金をお支払いください。
＊代金引換は原則として在庫のある商品に限らせていただきます。

一週間以内の初期不良は確認の上交換いたします。
＊ご注文いただいた商品のお客様のご都合による、返品、交換、解約は致しかねますので、ご容赦下さい。

マイコンショップ川口
中古センターダイレクト

TEL:048-222-8655
FAX:048-225-0423

営業時間：am10:00～pm7:00年中無休（年末年始を除く）

24時間在庫価格情報サービス

1:**電話**の場合は**048-223-2233**で最新の価格がお聞きいただけます。
2:**FAX**の場合はFAXの電話より**048-226-4477**へ御電話いただくと、操作手順がお聞きになれ情報が引き出せます。
3:**BBS**:048-226-4499
(9600bps/ID=GUEST)
4:**ホームページアドレス**
http://www.sainet.or.jp/~msk

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1998年1月20日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

パソコン本体

DynaBook TECRA530	¥269,000より
DynaBook Satellite Pro430	¥148,000より
DynaBook Satellite 110CS/810	¥118,000より
Libretto 60CTA	¥128,000より
Libretto 50CTA	¥98,000より
Libretto 30CT	¥69,800より
Libretto 20CTA	¥54,800より
PRESARIO 433	¥12,800より
PRESARIO 4190	¥198,000より
PRESARIO 7170	¥89,800より
PRESARIO 9650	¥139,800より
DESKPRO425IS(486SX25)	¥22,800より
INNOVA NOTE 3200FX(MP200,TFT13.3")	¥298,000より
Aptiva510	¥49,800より
Aptiva775	¥139,800より
AptivaH55	¥138,000より
AptivaH56	¥138,000より
AptivaH6D	¥128,000より
AptivaB75	¥159,800より
Think Pad 730TE	¥69,800より
Think Pad 380D2AJ	¥198,000より
Think Pad 365X-BJ9	¥189,800より
Think Pad 380D2AJ	¥198,000より
MN-5000D(ﾒﾋﾞｳｽﾉｰﾄ)	¥129,800より
MN-8000D(ﾒﾋﾞｳｽﾉｰﾄ)	¥259,800より
MN-7760(ﾒﾋﾞｳｽﾉｰﾄ)	¥299,800より
FMV46CES3C(DX2-66,15")	¥49,800より
FMV4100D4(DX4-100,15")	¥64,800より
FMV57D4S4B(P75,15")	¥69,800より
FMV590T2SP850C(P90)	¥54,800より
FMV5DC3(P90,15")	¥74,800より
FMV5DS1(P100,15")	¥89,800より
FMV5DSE251(P133,15")	¥125,000より
FMV5DSE273(P133,17")	¥138,000より
FMV5120D5(P120,15")	¥128,000より
FMV5120DPC(P120,15")	¥104,800より
FMVS21656(MP166,15")	¥159,800より
FMVS21673(MP166,17")	¥174,000より
FMV53NPWS3(P133,T12.1",8*CD)	¥164,000より
FMV53NU5S6(P133,T11.3,10*CD)	¥167,000より
FMV45NLS4(DX2-50,D8.5")	¥49,800より
FMV45NS/E3(DX2-50,D9.4")	¥69,800より
WinBook BirdS3P133G	¥169,800より
PERFORMA 588	¥49,800より
PERFORMA 6210	¥49,800より
P.B.3400C/200	¥298,000より

CRT

CPD-1739(ｿﾆｰ-17")	¥49,800より
CPD-17SF8(ｿﾆｰ-17")	¥49,800より
CPD-15SF7(ｿﾆｰ-15")	¥29,800より
FLEXSCAN E57T(ﾅﾅｵ17")	¥59,800より
RD-17GX(三菱 17")	¥49,800より
RD-17Y(三菱 17")	¥44,800より
ACM-217S(ｱﾙﾌｧｰ-17")	¥44,800より
MT-8617E(17"ﾏﾙﾁ)	¥48,800より
MF-8615A(15"ﾏﾙﾁ)	¥26,800より

プリンター

BJC-420J	¥17,800より
MJ-910C	¥21,800より
MJ-930C	¥39,800より
XJ-300(A4ｲﾝｸ)	¥9,800より
LBP-B406E(B4ﾚｰｻﾞｰ)	¥34,800より
LBP-A304E(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥39,800より
LP-1500(A4ﾚｰｻﾞｰ)	¥34,800より
LP-8000S(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥39,800より

デスクトップ用メモリ

EDO326-8MX2T(DOS/V用8M)	¥9,800より
VMH-16MG(DOS/V用8M*2)	¥8,800より
HMSENW32(ﾌｼﾞﾂｰ-32M)	¥14,000より
EDO326-8MX2T(I/O8M*2)	¥6,800より
EMH-ET128MH(ﾒﾙｺ64M*2)	¥64,800より
SDIM646-16M(I/O16M)	¥6,800より
72ﾋﾟﾝ16SIMM	¥5,800より
EMH-16MG	¥6,800より
SIM366-16M(I/O16M)	¥5,800より
FMV-PM32S	¥12,800より

ノート用メモリ

ADV-P2DR16M(T.P用16M)	¥6,800より
PA2032UJ(D.B用16M)	¥6,800より
SDIM646-16M(I/O16M)	¥6,800より
VEM16M31UJ(D.B用16M)	¥6,800より
SO DIMM 5V EDO 16M	¥6,800より
DIMM168-32M	¥11,800より
EMH-E64M	¥29,800より
FMV-NLRM41(ﾌｼﾞﾂｰ-4M)	¥1,200より
FMV-NRM81(ﾌｼﾞﾂｰ-8M)	¥3,800より

その他

スキャナー．デジカメ

CBN-CS	¥29,800より
HP SCANJET 5P	¥21,800より
GT-5000WINP(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥24,800より
GT-6000(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥25,800より
GT-8500(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥39,800より
IX-4015(400dpi.A4) 98ｷｯﾄ付	¥24,800より
JX-250W3(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥32,800より
NS-40CLC(ﾊﾝﾃﾞｨ)	¥12,800より
ASC-1200(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥19,800より
DS-10(35万画素)	¥19,800より
C-400(35万画素,ｵﾘﾝﾊﾟｽ)	¥19,800より

ハードディスク

HD170R2	¥12,800より
SHD-B240	¥10,400より
SHD-B340	¥12,800より
SHD-B540	¥15,800より
INTER BR-270	¥14,800より
INTER 240B	¥9,800より
BLT-N120	¥8,800より

MO·CD·FD·DVD

LMO-400(128/230)	¥29,800より
PC-FD312(外付3.5"FDDX2)	¥9,800より
PC-FD512(外付5"FDDX2)	¥8,800より

ODP

PK-ND75(Ne用3倍速CPU)	¥5,800より
HDX-32B(BXﾖｳ3XODP)	¥10,800より
JBOXDX4ODP100	¥12,800より
JBPODPMT66X166	¥19,800より

モデム·通信機器

FMV-MD711(14.4K PCIｽﾛｯﾄ)	¥5,800より
AR336(外付け33.6Kﾓﾃﾞﾑ)	¥10,800より
BOKA MODEM MV(外付け28.8Kﾓﾃﾞﾑ)	¥8,800より
SMD-560BW(外付け56Kﾓﾃﾞﾑ)	¥11,800より
ME5614B	¥12,800より
HP J2601B	¥54,800より
REX5568	¥7,800より
PCLINK TA212	¥4,800より

各種ボード·他

ULTRASOUND MAX	¥9,800より
SUPER SONIC JR(DOS/V用ｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ)	¥4,800より
C-NET(AT)L-10A(DOS/V用10BASE-T)	¥2,800より
P.W T64VMPS(PC/AT PCIﾊﾞｽ)	¥11,800より
GA-PG3DX/PCI-1(DOS/V用ｸﾞﾗﾌｨｯｸ)	¥7,800より
PC-9821N-U05(3×CD)	¥44,800より
ﾉｰﾄｵｰｹｽﾄﾗ MIDI	¥8,900より
FKB-106W(ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ)	¥6,800より
ADF-1MT	¥4,000より
AHA-1542CFK(SCSIﾎﾞｰﾄﾞ)	¥8,800より
PC-9821N-U05(ﾄﾞｯｷﾝｸﾞｽﾃｰｼｮﾝ)	¥44,800より
ﾏｳｽ各種	¥500より

PCカード

APA-1460(PCMCIA/SCSIｶｰﾄﾞ)	¥8,800より
MSC-110(SCSI2ｶｰﾄﾞ)	¥6,800より
PCSC-98(SCSIｶｰﾄﾞ)	¥7,800より
LK-RJ100A(SCSIｶｰﾄﾞ)	¥6,800より

全商品リフレッシュ済

中古及び新品高額買取致します！
来店即金換金ＯＫ！
出張買取りも行っています。台数は一台でもＯＫ。
周辺機器も高額買取り致します。
まずはお電話を！

掲載商品は在庫のごく一部です。お探しの商品がございましたらＴＥＬ又はＦＡＸにてお問い合わせ下さい。
万が一編集、校正ミスがありましたら、ご容赦下さい。

ご注文いただいた商品の初期不良又は当社保証期間内の故障については、パソコン本体は６カ月、その他周辺機器はその商品の保証期間内で当社にて無償修理させていただきます。

まず、電話(048-222-8655)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

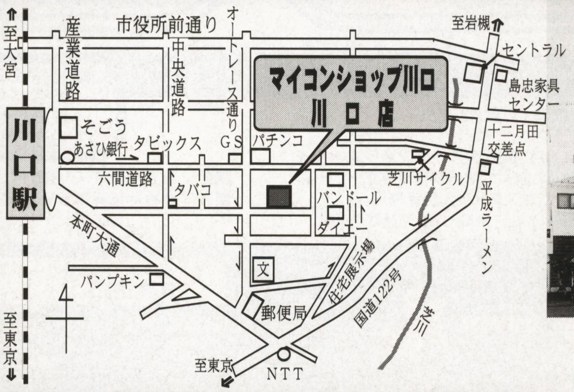
現金書留

郵便局より現金書留にて商品代金をお送りください。
書留到着後、商品を宅配便にて発送いたします。
（中古）〒332　埼玉県川口市本町2-6-25
（新品）〒331　埼玉県大宮市上小町468-3

クレジット（新品のみ）

申込みは御電話で受け付けいたします。信販会社の審査、承認後申込書をお送りいたしますので、記入、捺印後ご返送下さい。
申込書を受取次第商品を発送いたします。

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.3	2.5	3.0	3.5	4.5	5.5	6.5	7.5	10.5	11.0	15.0	16.0	20.0	21.0



川口市本町２-６-２５
ＴＥＬ·０４８-２２２-８６５５

KONAMI

コナミが昨年開校したゲームクリエイター養成学校（KCEスクール）に今春 新たに初心者向けスクールが開校！

第１期生募集開始！

KCEスクールでは初心者向けのスクール開校により、全く知識のない初心者の方からゲーム開発者を目指して頂ける教育体制が整いました。

1 全国各地にKCEスクール

KCEスクールは全国10カ所にある開発会社にスクールを開校しています。地元のスクールに入学し、好きなゲーム開発の勉強ができるのが特長です。

2 自慢の実地教育システム

東京または神戸にある本校で基礎学習を受けた後、入学した地元のKCEスクールで第一線の開発者から実際に開発をしながらの実地教育を受けます。充実した実地教育システムが自慢です。

3 コナミに無試験入社

卒業生は、そのままKCEスクール設置のコナミ開発会社へ無試験で入社でき、更に実力次第で初任給の優遇が受けられます。コナミが運営するスクールだからできるスペシャル制度です。

4 実力主義の卒業システム

卒業基準はコナミ入社時の必要基準です。KCEスクールは実践中心の教育であなたの素質を開花させ、卒業できるまで全面的にバックアップします。必要なのは学歴や今までの技術経験でなく「やりたいと思う気持ち」です。技術が身に付けば短期間で卒業して頂けます。

技術力の差により希望のスクールからスタート！

＜技術力を有している方はKCEスクールからスタート＞

多くの方はKCEスクール予備校で基礎を身につけKCEスクールに入学されます。しかし、既に技術力を有している方は直接KCEスクールの入学試験にチャレンジでき、合格すれば早く卒業してコナミに入社できるチャンスです。自信のある方はKCEスクールを直接受験下さい。KCEスクールの試験は、予備校の入学試験を兼ねていますので、入学できなくてもKCEスクール予備校に入学できますのでご安心ください。

＜初心者の方はKCEスクール予備校からスタート＞

全く知識ない方および初心者の方はKCEスクール予備校からスタート。KCEスクール予備校で基礎から学び、KCEスクールに進学し、卒業してコナミの開発者になって頂く第一ステップです。経験のないゲームクリエイター志望者の方、大いに歓迎です。本年1月から第1期生募集開始、早く応募しないと定員で締め切りになりますので、ご注意下さい。

KCEスクール

KCEスクール予備校終了認定者およびKCEスクール入学試験合格者に実践教育を行うスクールです。実際の開発チームで直接先輩から指導を受ける実地教育2年制のカリキュラムです。

- 全国のKCEスクール／全国10カ所のKCEスクール（札幌校、東京校、青山校、六本木校、新宿校、恵比寿校、横浜校、名古屋校、大阪校、神戸校）に入学。1年次の前半は本校（東京または神戸）で専門知識・開発技術を学び、1年次後半からは入学した地元のKCEスクールで実地教育を受けます。
- 卒業後はそのまま地元就職／卒業生はそのままKCEスクール設置のコナミ開発会社へ無試験で入社できます。

設置コース
プログラムコース
映像デザインコース
音響サウンドコース

※各コースとも昼間全日制

KCEスクール予備校

初心者の方から技術が学べるスクールです。基礎から勉強するのが優秀なクリエイターになる近道です。

- 基礎課程1年制、初歩から教育する学校で、基礎から勉強できるのが魅力です。
- 無試験（書類選考有り）で入学決定。実力を身につけるのは入学してからです。
- 3月中旬まで募集、定員になり次第に締め切り。お早めに手続き下さい。
- 校舎は東京予備校（六本木）と神戸予備校（中央区）の2カ所で選択可能です。
- 終了認定者は、KCEスクール（実地教育課程）に進学し、更にステップアップ。

設置コース
プログラム基礎コース
映像デザイン基礎コース
音響サウンド基礎コース

※各コースにはⅠ部（午前）・Ⅱ部（午後）・Ⅲ部（夜間）があります。

資料請求方法 ※電話・インターネットでご請求できます。

■資料請求方法は、ハガキ又は封書に下記事項を記載の上ご請求ください。
なお、正面に「平成10年度資料請求」と朱書きして下さい。
[記載事項]1.住所（郵便番号、県名も記載して下さい） 2.電話番号 3.氏名（ふりがなをつけて下さい） 4.年齢 5.性別 6.在学学校名・学年（お勤めの場合は最終学歴・会社名）
[請求先]〒106-0032 東京都港区六本木1-4-30 KCEスクール入試事務局
TEL 03(3224)0573(代)（お問い合わせは 9:00～17:00 土曜・日曜・祝祭日を除く）

■説明会のご案内■
東京校・神戸校にて随時実施致しております。お早めに電話にてお申込みください。尚、説明会場では資料をお渡ししておりますので是非ご参加ください。

■定員＝全コース合わせて400名/男女
■入学資格＝高等学校を卒業した方・平成10年3月高等学校卒業見込みの方・高等学校卒業に準じる資格を有する方。

平成10年度入学願書受付中

KCEスクール

コナミコンピュータエンタテイメントスクール

インターネット情報サービス（最新情報はこちらで）
ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp

同時募集：平成10年4月KCEスクール東京本校 事業拡大に伴い、＜プログラム＞コース・＜映像デザイン＞コース・＜音響サウンド＞コースの各コースの教師も同時募集。詳細はこちらまで。 連絡先：KCEスクール本部採用係 TEL 03-3224-0573
コナミは東証・大証一部上場会社です。

郵便はがき

料金受取人払

麻布局承認

2835

差出有効期間
平成11年11月
30日まで
切手を貼らずに
お出しください。

106-8790

東京都港区六本木1-4-30

KCE スクール

コナミコンピュータエンタテイメントスクール

入試事務局 行

資料請求ハガキ（楷書で丁寧にお書きください。）

(フリガナ) お名前	年齢 才	性別 男性・女性
	TEL (　　)	
(フリガナ) ご住所　〒□□□-□□□□ 都道府県　区 市		
メールアドレス	学校名 ※最終学歴　立　学校　科	
	職　業 □高1 □高2 □高3 □短大 □専門学校 □大学 □大学院 □予備校生・浪人 □社会人 □アルバイター □無職 □その他	

<ベーシック2>

●●●アンケート●●●

Q1 あなたがKCEスクールで学ぶ目的は何ですか？（複数回答可）

1.コナミへ入社できるから　2.地元で勉強できるから
3.実地教育で実力UPできるから　4.コナミのゲームが好きだから
5.趣味として　6.その他（　　　　　　　　　　　　）

Q2 入学はどこのKCEスクールを希望しますか？（複数回答可）

1.札幌校（北海道札幌市）　2.東 京 校（東京都千代田区）
3.青山校（東京都港区）　4.六本木校（東京都港区）
5.新宿校（東京都新宿区）　6.恵比寿校（東京都渋谷区）
7.横浜校（神奈川県横浜市）8.名古屋校（愛知県名古屋市）
9.大阪校（大阪府大阪市）　10.神 戸 校（兵庫県神戸市）

Q3 あなたはどのコースをご希望されますか？

※希望するコースに○をお付けください。

KCEスクール（昼間：2年制）

プログラムコース	
映像デザインコース	
音響サウンドコース	

KCEスクール予備校（1年制）

	Ⅰ部(午前)	Ⅱ部(午後)	Ⅲ部(夜間)
プログラム基礎コース			
映像デザイン基礎コース			
音響サウンド基礎コース			

Q4 KCEスクールを以前から知っていましたか？

1.はい（何を見て知りましたか：　　　　　　　　　　　）
2.いいえ

Q5 スクール説明会に参加されますか？

1.はい（参加希望日　　年　　月　　日）
2.いいえ

スクール説明会スケジュール

第1回	平成 9年11月30日(日)
第2回	平成 9年12月23日(祝)
第3回	平成10年 1月15日(祝)
第4回	平成10年 2月11日(祝)

会場：神戸本校

Q6 KCEスクールへの質問等がありましたらご記入下さい。

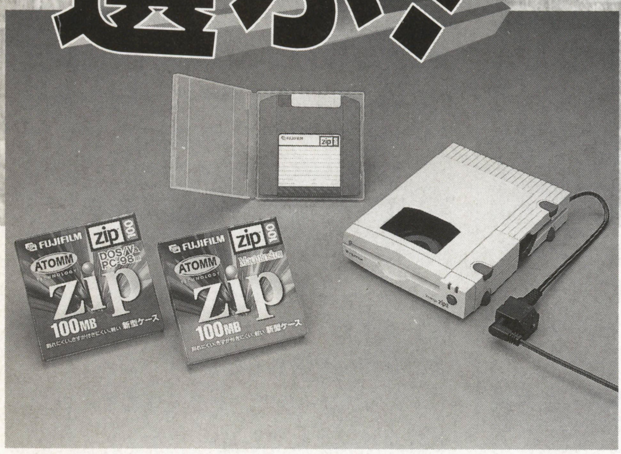
ご協力ありがとうございました。

MO PD Zip

特集

ゲームのデータ管理にも役立つ

大容量メディアを選ぶ! 使いこなす!



今だからこそ求められる大容量メディアの標準装備

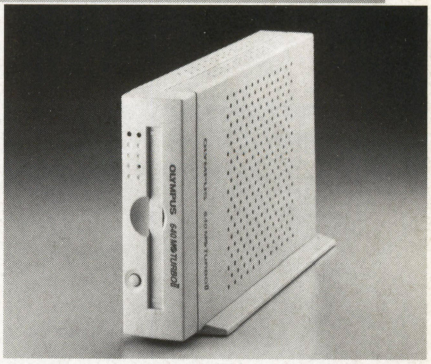
HDD（以下ハードディスクドライブと表記）の大容量化にともない，容量不足になって作業が途中で止まってしまう，といった事態は大幅に少なくなりました。しかし，だからといってHDD内の整理を怠けていると，いざある程度のHDD容量が必要になったとき，どのファイルを削除してよいかわからなくなってしまいます。

また，HDDは故障（読み込み，書き込みができない状態）する場合もあり，安易に重要なデータをHDDに保存させておくのは危険です。

HDDが大容量化した今だからこそ，ファイルの管理がより重要になってきているのです。そうした大容量化したHDDのファイル管理には，1.4MBしかないフロッピーディスクでは間に合いません。今こそ，大容量メディアを標準装備すべきなのです。

ファイル資産を増やしパソコン活用を広げよう

大容量メディアがあれば，さまざまなデータ，ファイルを保存することができます。デジタル・スチルカメラで撮影した画像を，HDDの容量の都合で泣く泣く削除するようなことはもうありません。アプリケーション・ソフトだって，大容量メディアに導入しておけばHDDでの消費容量を最低限に抑えられます。



今回の特集を読んで，自分に合った大容量メディアをぜひ見つけてください。

キミのHDD内容もこれですっきり

すぐにはじめられるHDD整理術

知らず知らずのうちに容量を消費し，気が付いたらHDDがデータでいっぱい。そんな経験は，だれでも一度は経験していると思います。また，日頃からHDDの内容を整理していないと，いざ不要なファイルを削除しようとしても，どこから手をつけていいかわからなくなってしまいます。

ふだんからどんなことに気をつけてHDDを使用していれば，必要以上の容量を消費しなくて済むのか，ここで検証してみましょう。

HDDを有効利用するには日頃の整理が重要

なにより大切なのが，HDDの整理を日頃からマメに行なっておくこと。導入してもほとんど利用しないソフトがあれば，ソフトに付属しているアンインストール機能を使って削除してしまいましょう。

具体的には[マイ コンピュータ]-[コントロールパネル]-[アプリケーションの追加と削除]または[スタートアップ]フォルダに登録されたアンインストーラによって削除すればOKです（**写真1**）。

不要なソフトをエクスプローラなどで削除すると，レジストリと呼ばれるデータベースに，導入したソフトの関連項目が残ってしまいます（**写真2**）。これらの項目による問題が直接あるわけではありませんが，［アプリケーションの追加・削除］の項目に，削除した後も導入した状態のまま残ってしまいます。できるだけきれいにソフトを削除したいなら，ソフト付属のアンインストール機能を利用するようにしましょう。

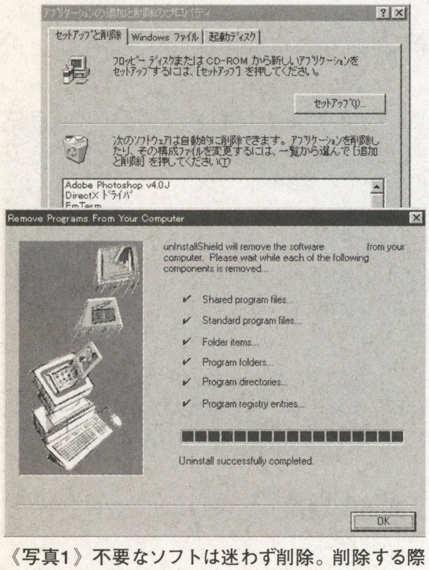
作業フォルダにも不要なファイルが蓄積される

次にチェックしたいのが，テンポラリ・フォルダです。これは，アプリケーションなどでの作業途中のデータを，一時的に記録させておくためのフォルダでWindowsフォルダ内にあります。ここも，放置しておくと多くの不要なファイルが残ってしまいます。定期的にチェックして，すでに作業を終えたファイルに関しては，削除するようにしましょう（**写真3**）。また「ゴミ箱」も，設定しだいでは捨てたはずのファイルがいつまでも削除されずに残ってしまいます。管理を忘れないようにしましょう（**写真4**）。

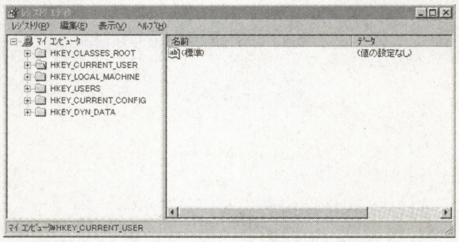
裏ワザ的整理法もあるぞ

さて，ここまではよくある整理術だと思いますが，パソコンを使いこんでる人ほど有効な方法もあります。

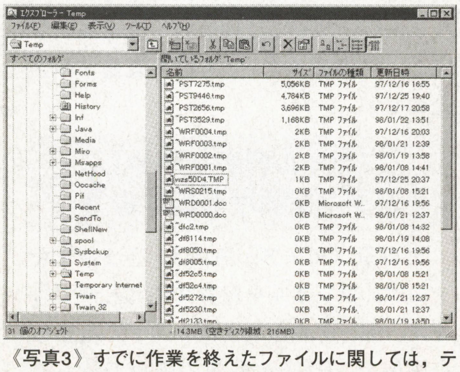
エクスプローラで，ドライブのアイコンを右クリックしてショートカットメニューからプロパティを選択し，HDDにいくつファイルがあるか調べてみてください。ここで，1,000個など多くのファイルがあると，ファイルの実サイズより，はるかに



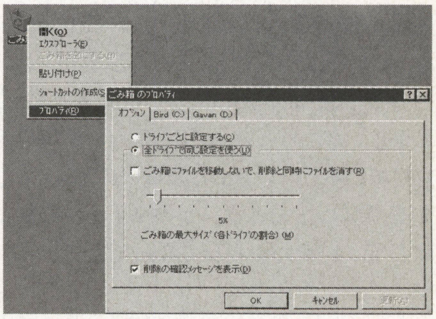
《写真1》不要なソフトは迷わず削除。削除する際は，ソフト付属のアンインストール機能を利用しよう



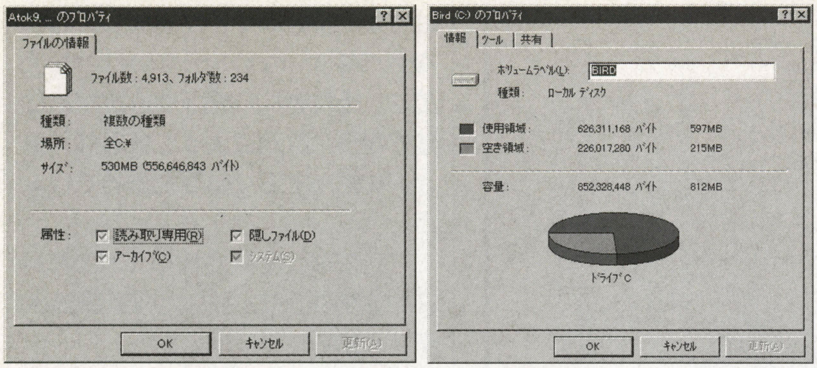
《写真2》レジストリ エディタの画面。レジストリに関しては，よく理解したうえで作業を行なおう



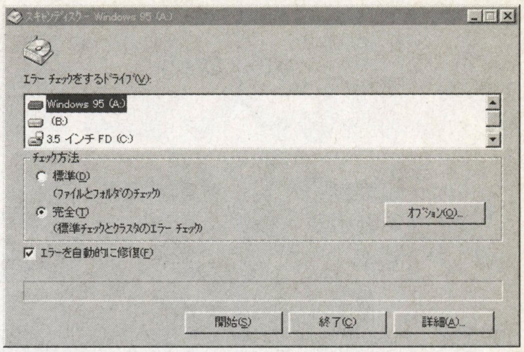
《写真3》すでに作業を終えたファイルに関しては，テンポラリ・フォルダから削除してしまおう



《写真4》ゴミ箱を右クリックしてショートカットメニューを表示させ，プロパティで最大サイズを0%にする。これで，ゴミ箱に移動させただけでファイルが直接削除されるようになる



《写真5》ファイルの実容量（右）は，ファイル全体をドラッグで選択して，HDDの消費容量（左）は，ドライブのアイコンを右クリックして表示されるショーカットメニューから，［プロパティ］選択することで見ることができる



《写真6》スタートボタンから［プログラム］-［アクセサリ］-［システムツール］にあるスキャンディスクを実行する

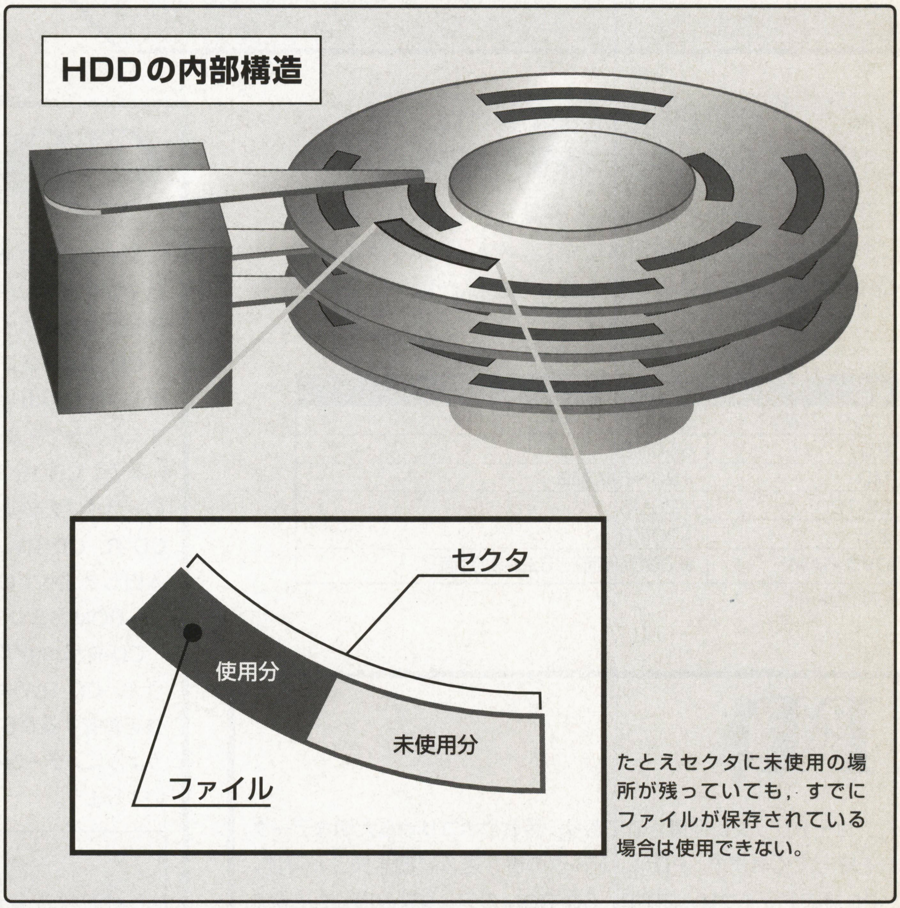
大きな容量を消費していることがわかると思います（**写真5**）。

HDDは，一定の容量単位でファイルを保存する場所を区切っています（これをセクタといいます）。たとえば，セクタの大きさが32KBだとすると，数KBのファイルを保存するのにも32KBの容量を使用してしまいます。そのため，ファイルの実容量とHDDの消費容量に，誤差が生じてしまうのです（**第1図**）。

こうしたHDDのムダ使いを解消するには，複数のファイルを一つのファイルとしてまとめることができる圧縮ツールなどでまとめ，大容量メディアに移動させるといった対処があります。これによって，数100MBの容量が確保できる場合もあるので，有効な整理術といえるでしょう。

ただし，Windowsフォルダに関しては，できるだけそのままに残しておいてください。場合によっては，Windowsのシステムが壊れてしまい，Windowsの再インストールが必要なこともあるからです。

また，スキャンディスクを定期的に実行することで，HDDの破損クラスタやエラーを正常に回復させることも大切です（**写真6**）。



《第1図》極端に容量が少ないファイルを保存すると，図のようなムダな部分が生じてしまう

ゲームのセーブデータも意外にHDD容量を消費する

ゲームのセーブデータは，シミュレーション・ゲームやロールプレイング・ゲームなど，情報量の多いものほど消費する容量も大きくなっています。セーブデータを複数保存できる場合は，さらに多くのHDD容量が必要になりますね。

ゲームは遊ばなくなったから削除したいけど，ゲームのセーブデータは保存しておいて，好きなときにエンディングや続きを楽しめるようにしておきたい，という人もいるでしょう。

そんなときは，自分でセーブデータを大容量メディアなどに待避させて，データを管理するのがお勧めです。

決定的な場面やお気に入りのイベントがあったとき，また『ULTIMA ONLINE（ウルティマ オンライン）』など再現性の少ないシチュエーションを楽しむゲームなどでは，画面を保存することがよく行なわれています。これが数百枚になると管理も大変になり，消費容量も大きくなってしまいます。このような場合，データはぜひ大容量メディアで管理したいものです。

またゲームの体験版なども，大容量メディアに保存しておくのが効率的です。

このように，直接使用しているソフトやファイル以外を大容量メディアで管理することで，HDDの物理的負担を軽減させることができます。それがHDDを大切に使うことにもつながるのです。

キミはどれだけ知ってる？

人気大容量メディアとその使いかた

現在，大容量記録メディアの種類はさまざまなタイプが登場し，どれを選べばよいかわからないのが現状です。それぞれに長所や短所がありますから，用途によって最適なメディアを知っておく必要もあるでしょう。

ここでは，注目されているDVD-RAMを中心に，主な大容量記録メディアを紹介しましょう。

また，どのようなしくみでデータが記録されているのか，この機会にぜひ知っておいてください。

大容量記録メディアには こんなにたくさん種類がある

現在，主に使用されている大容量メディアには，**第1表**にあげられるような種類があります。メディア，ドライブについて，それぞれ簡単に特徴を紹介しましょう。

《第1表》主な大容量メディアとその容量

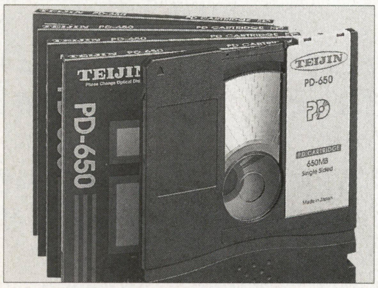
種類	容量
CD-R／RW	650MB
PD	650MB
MO	128～640MB
LS-120	120MB
Zip	100MB
DVD-RAM※	2.6GB（片面）／5.2GB（両面）

※4月登場予定

PD

カートリッジに保護されており，汚れやホコリから大切なデータを守ってくれます。PDは，データの書き込み／書き換えが可能。PD対応ドライブは，CD-R，CD-ROMのデータ読み出しもできるので，CD-ROMドライブの買い換えに際しても候補に入れておくといいでしょう。ドライブは50,000円ほど，メディアは2,000円ほどで売られています。

なんとなくCD-RWと同じように聞こえますが，登場時期はCD-RWよりもPDが先となっています。PDとCD-R／RWは，レーザー光によってディスクの記録層を変質させ，データを記録しています。磁気を使用していないので，メディアを傷つけない限り，記録したデータを半永久的に保存しておくことができるのです。



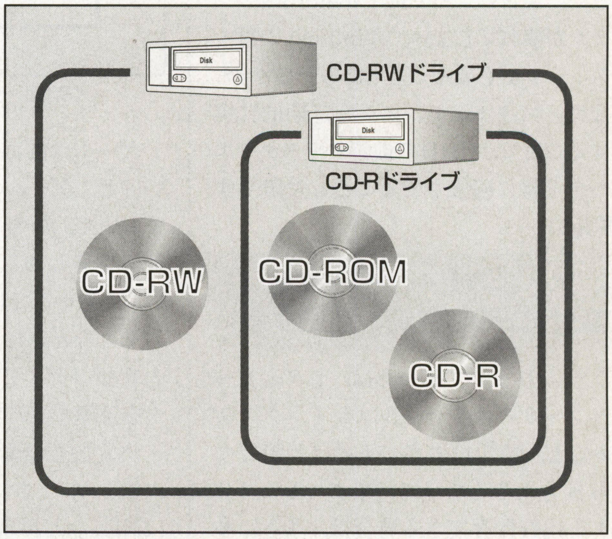
CD-R／RW

データの書き込みを可能にしたCDで，一度だけデータの書き込みができるのがCD-R。一度だけでなく，何度もデータの書き換えができるのがCD-RWです。ドライブは80,000円前後。

CD-Rはパソコンに標準搭載されているCD-ROMドライブでデータを読み出せますが，CD-RWは対応ドライブでないと使用することができません。

また，CD-R，CD-RWへのデータ書き込みは，それぞれ専用のドライブを必要とします。しかし，CD-RW対応ドライブなら，CD-R，CD-RWへの書き込み（書き換え），CD-ROMからの読み出しとすべての機能を備えており，1台でCD-R，CD-RW，CD-ROMと三つのメディアが利用できます。

CD-Rが600円ほどなのに対し，CD-RWが2,000円ほどと高いうえ，CD-RWはまだあまり普及していないので，みんなでデータを共有するならCD-R，個人的なデータ保存にはCD-RWというように，データの性質によって使用メディアを使い分けるといいでしょう。



▲CD-RWの再生には，CD-RW対応のドライブが必要になる

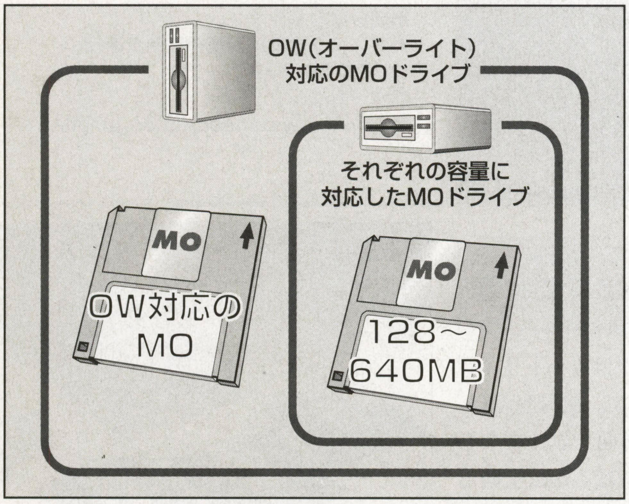
MO

現在もっとも普及している大容量記録メディアといえます。大きさは3.5インチと，フロッピーディスクと同じサイズながら，最高で640MBという容量まで対応しているのですからオドロキです。

当初のメディア容量は128MBのみでしたが，記録方式を見直すことで230MB，640MBと容量を増加。50,000円台を中心に，多くのMOドライブが発売されています。

また，データ書き換えの遅さを解消した“OW（オーバー・ライト）”という追加規格の登場で，OWに対応したドライブ，メディアも発売されており，規格内容は複雑になってきています。普及率ではトップですが，その使い勝手はいま一つといった感じです。

最低容量である128MBのMOを使ったデータの受け渡しが頻繁に行なわれているので，データの受け渡しと個人利用を一つのメディアですませたいときには，MOがいいでしょう。



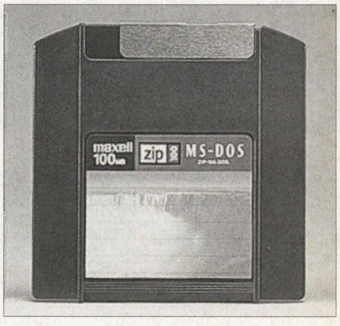
▲もっとも普及しているが，メディアや対応ドライブもさまざまな種類が登場している。すべてのMOメディアを使いたいなら，OW対応のMOドライブがお勧め

LS-120

これまでのフロッピーディスクと同じサイズながら，記録密度を高めることで120MBの容量を実現したのが，“LS-120”です。LS-120対応ドライブは，従来の1.44MBのフロッピーディスクのデータ書き込み／読み出しも可能なので，ドライブ1台で二つのメディアを使用できることになります。ドライブは30,000円ほど，メディアは2,000円ほどとなっています。

登場当時は，これまでのフロッピーディスクドライブに代わる規格として注目されましたが，標準装備しているパソコンはまだ少ないようです。

Zip



ディスク1枚あたりの容量は100MBと，紹介メディア中一番少ないものの，3万円を切るドライブ本体価格は大きな魅力。データ転送速度も，SCSI接続で1MB／秒以上を確保しており，他の記録メディアにくらべて快適に使用できます。ただ，メディアが1枚あたり2,000円程度とやや割高なのが残念です。

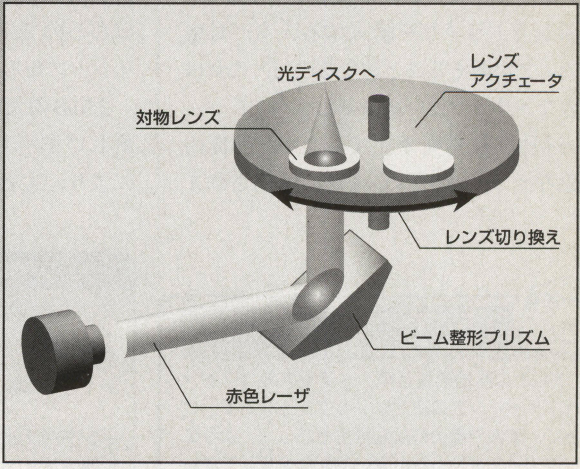
頻繁にデータの書き換えを行なうような場合や，グループ内でデータをやりとりするような場合に，Zipは向いていると思います。

DVD-RAM

次世代の大容量メディアとして，もっとも注目されているのが“DVD-RAM”です。片面，両面の2種類があり，片面で2.6GB，両面で5.2GBと，これまでの大容量メディアとくらべても，群を抜いた容量の多さが最大の魅力です。

いち早く発売される予定になっているのが，PanasonicのDVD-RAMドライブ。価格は100,000円となっています。DVD-RAMの記録／再生とDVD-ROMの再生はもちろん，記録密度の異なるPDの記録／再生と，CD-ROMおよびCD-R／RWの再生にも対応した，非常に汎用性の高いドライブとなっています。

これは，データの読み出し，書き込みを行なう際に照射するレーザーが通過するレンズを，DVDディスク用とCD系列用に2種類用意しているためです。これにより，記録密度が異なる数種類のメディアを，1台のドライブで使用することを可能にしています。



▲DVD関連のドライブは，CD系列のメディアに対応するため，CD用の照射レンズを用意している

キミにピッタリのメディアを探せ！

大容量メディア対応ドライブ最強ラインナップ

導入時，100MB以上の容量を必要とするソフトが増えています。また，デジタル・スチルカメラの普及により，画像をはじめデータのバックアップにも，より大容量かつ高速な環境が求められるようになりました。

HDDが故障したときなどに備えてバックアップを用意することも，もはや常識です。

ここでは，現在人気の大容量メディアを紹介します。自分の環境に最適なメディアは，いったいどんな製品なのでしょうか。

他メディアにも対応した，待望のDVD-RAMドライブ

Panasonic

LF-D100J

（1998年4月発売予定）

価格 100,000円

■問い合わせ先
光ディスク事業部営業部営業企画課
☎06-906-2329
■ホームページ
http://www.panasonic.co.jp/pd/

内蔵／外付けを選択できる最先端メディア

次世代記録メディアとして注目されているDVD-RAMドライブが，普及価格帯となって発売されます。

Panasonic製DVD-RAMドライブの特徴は，CD-ROM（R／RW）の再生と，PDの記録／再生に対応していること。

これにより，今までPDドライブのユーザーだった人も資産を継承でき，安心してドライブを買い換えることができます。

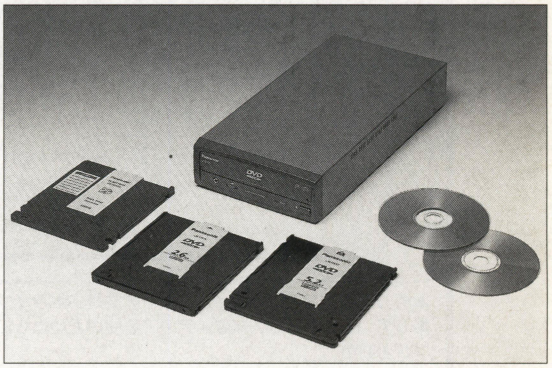
新しくドライブを購入する人も，対応メディアが増えることになるので，これは大きなメリットといえるでしょう。

当初は1月発売予定でしたが，動作の厳重なチェックのため，4月に延期されました。

メディア単価の安さにも注目

DVD-RAMのディスクはカートリッジによって防護されています。記録容量は，片面タイプで2.6GB，両面でタイプなら5.2GBと，他のメディアをはるかに上回る大容量を確保。また，Panasonicから発売されている2.6GBのDVD-RAMディスク（価格2,500円）で1MBあたりの単価計算すると，1円を下回るという低価格。1MBあたり約0.9円のCD－Rとほぼ同じになるので，これも大きなアピール・ポイントになると思われます。

2MBの大容量キャッシュ・メモリと，新しいキャッシュ・アルゴリズムの採用により，大容量でもストレスを感じない高速なアクセスが可能。



5インチ・ドライブベイに対応した内蔵モデル『LF-D101N』や，ATAPIインターフェースに対応した『LF-D111』も，各パソコン・メーカーにサンプル出荷が予定されているので，この夏には，DVD-RAMドライブを標準装備したパソコンが登場するかもしれません。これからのDVDの動向に注目しましょう！

LF-D100J主な仕様

シークタイム	DVD-RAM部：120ms DVD-ROM，CD-ROM，PD部：85ms
バッファ	2MB
ディスク容量	DVD-RAM：2.6GB（片面）／5.2GB（両面） PD：664MB
インターフェース	SCSI-2
付属品	バックアップ・ソフト，ユーティリティ・ソフト MPEG1エンコード・ソフト，MPEG1ファイル編集ソフト ドライバ，DVDRAMディスク（2.6GB）×1

メーカーからひとこと　Panasonic 光ディスク事業部より

PDとの記録再生互換，メディアのコスト・パフォーマンスの良さはトップクラスです。さらに，映像や音楽の記録再生といった，よりエンタテインメント性の高い便利なメディアにしていきたいと考えております。

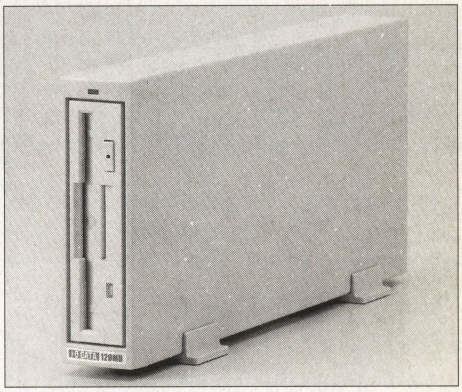
従来のフロッピーもそのまま使える120MBフロッピードライブ！

アイ・オー・データ機器

FDS-120

価格 38,000円

■問い合わせ先　新製品窓口　☎076-260-1024
■ホームページ　http://www.iodata.co.jp/



従来のフロッピー・ディスクも使える完全上位互換を保ちながら，1.44MBディスクの80倍もの大容量を実現したドライブです。

120MBの容量を誇る専用メディア"LS-120"はもちろん，1.44MBフロッピーへのアクセスにおいても高速化（約3倍）を実現。FDDの買い換えや，マシンを新たに組もうと考えている人には最適のドライブといえます。

FDS-120は，他の外付け大容量メディアの製品と同様に薄型ボディを採用しており，外付けながら狭いスペースでも有効利用できる設計がされています。

過去の豊富な資産を完全に生かせる点で，LS-120は将来の標準ディスクの候補として一歩リードしている製品といえるでしょう。

メーカーからひとこと　アイ・オー・データ機器 企画開発部より

『FDS-120』は，通常のFDドライブにくらべ，データ転送スピードを約5倍，容量が約83倍となる，高速大容量ドライブです。通常の2HDや2DDのメディアの読み書きにも対応していることが，大きな特徴でしょう。一般にLS-120は，IDE接続の機器としてPCの標準搭載FDDとして市場に提供されています。しかしアイ・オー・データ機器では，増設の容易なSCSI接続タイプに変換し，外部接続の周辺機器として提供しています。

FDS-120主な仕様

使用可能フロッピー	LS-120／2HD／2DD
シークタイム	70ms
回転数	720rpm
インターフェース	SCSI-2
付属品	ドライバ・ソフト，SCSIケーブル LS-120メディア×1

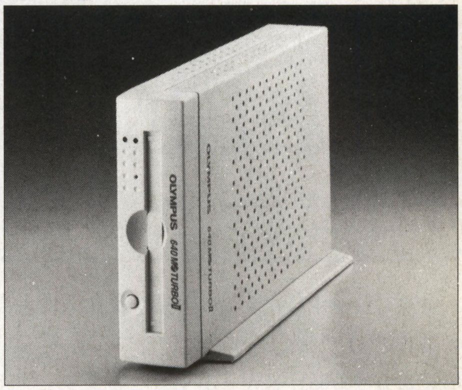
業界最高速を実現したMOドライブ登場

オリンパス

640MO TURBOⅡ PCIセット

価格 98,000円

■問い合わせ先　カスタマーサポートセンター　☎0426-42-7499
■ホームページ　http://www.olympus.co.jp/



『640MO TURBOⅡ』は，従来のMOドライブの最大約2.5倍の書き込み速度を実現した，業界最高速のMOドライブです。とくにバックアップ時にその威力を発揮してくれます。これは，2MBのスーパー・キャッシュ・アルゴリズムによるもので，キャッシュ・メモリを効率よく活用することで，データ転送速度を飛躍的に向上させているのです。

MOの追規格であるオーバー・ライトにも対応し，対応ディスク（540，640MB）を使用すれば，書き込み速度が50%ほどアップします。ただし，230MBのオーバーライトMOには対応してないので注意してください。

もちろん，従来の128／230MBのMOと互換性（読み出し／書き込み）があるので，過去の資産もこれまでどおり利用することができます。

メーカーからひとこと　オリンパスより

『640MO TURBOⅡ PCIセット』は，PCI接続のSCSIボードを同梱したお得なモデル。SCSI接続機器の購入がはじめてのかたや，SCSIボードをお持ちでないユーザー向けです。接続時の煩わしさを短縮するために，クイックスタートガイドという手順書を同梱し，簡単にセットアップができるようになっています。もちろんドライブ単体のモデルも用意。業界最高速クラスの高性能を，ぜひ体験してください。

640MO TURBOⅡ PCIセット主な仕様

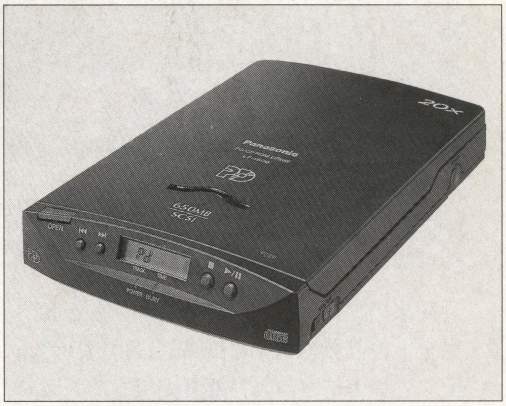
記憶容量	640／540／230／128MB 540／640MB（ダイレクト・オーバー・ライト対応）
回転数	3,600rpm
シークタイム	28ms
インターフェース	SCSI-2
付属品	SCSI接続カード，接続ケーブル，540MB MO×1 ドライバ，ユーティリティ・ソフト

20倍速CD-ROMドライブにもなるPDドライブ

Panasonic LF-1600JB

価格59,800円

■問い合わせ先　光ディスク事業部　☎06-906-2329
■ホームページ　http://www.panasonic.co.jp/



650MBの容量を持ち，データの書き換えが可能なメディア“PD”に対応したドライブ『LF-1600JB』(価格59,800円)は，バックアップ・メディアとして十分な能力を発揮してくれます。また，最大20倍速のCD-ROMドライブとしても活躍してくれるので，汎用性もバッチリです。CD-ROMドライブの買い換えを考えているなら，ぜひ候補に入れてほしい製品です。

前モデルのPDドライブとくらべ，大きさ，重さともに1／3になり，大幅な軽量化，省スペース化を実現。持ち運びに際しても，カバンを占有してしまうようなことはなくなりました。

SCSI-IDや，ターミネータなどの設定は，前面の液晶ディスプレイで変更できるなど，手軽な作業環境を実現しています。

メーカーからひとこと　Panasonic 光ディスク事業部より

最近，高速／軽量と価格のバランスが良くよりお求めやすくなったとの声援が多くなり感謝しております。

新モデルでは，バックアップ・ソフトやユーティリティなどを，さらに使いやすく手軽な製品にしていますのでぜひご購入ください。

LF-1600JB主な仕様

対応メディア	PD（読み出し／書き込み），CD-ROM（読み出し：最大20倍速）
シークタイム	PD：82ms／CD-ROM：78ms
回転数	PD：2,026rpm／CD-ROM：5,000～4,000rpm
インターフェース	SCSI-2
付属品	ドライバ，バックアップ・ソフト

CD-RWドライブで作るオリジナルCDで友達に差をつけろ

リコー リコーMP6211SWR

価格 79,800円

■問い合わせ先　お客様相談室　📼0120-000475
■ホームページ　http://www.ricoh.co.jp/

音楽CDやオリジナルCD-ROMソフトの制作だけでなく，バックアップにも利用できるのがCD-RWドライブの特徴。

リコーのMPシリーズでは，CD-Rと，書き込んだデータの書き換えができる“CD-RW”への書き込みが可能なので，用途に応じて使用するメディアを選ぶことができます。

CD-RWは，一度書き込んだデータは変更ができないCD-Rとはちがい，より効率的にディスク容量を活用できるのが魅力。新モデルのドライブでは，フロッピーディスクと同じようにファイル単位でデータの書き換えができるようになり，使い勝手も向上しました。

頻繁なデータのバックアップはCD-RWで，とくに重要なデータはCD-Rでバックアップをとって，メディアをより効果的に利用しましょう。

メーカーからひとこと　リコーより

『リコーMP6211SWR』は，業界に先駆け，CD-RWにおけるファイル単位での書き換え“ランダムアクセスライト”を実現したCD-R／RWドライブです。

従来の一括全面消去にくらべ，よりフロッピーライクにご利用いただけます。

ぜひ一度，その使い勝手の良さをご体験ください。

MP6211SWR主な仕様

対応メディア	CD-ROM，CD-R，CD-RW
最大	読み出し：6倍速（900KB／s）
書き込み／読み出し速度	書き込み：2倍速（300KB／s）
シークタイム	350ms
インターフェース	SCSI-2
ローディング方式	キャディ式
付属品	ドライバ，書き込み用ソフトウエア，CD-RW×1

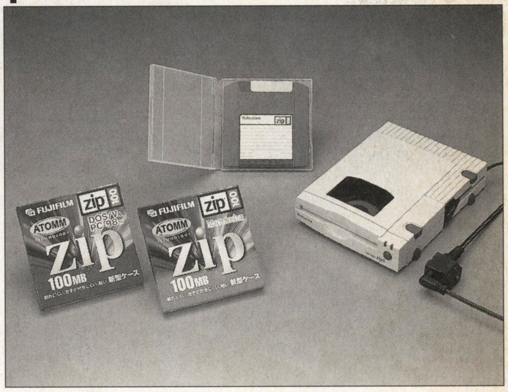
手頃な価格と使いやすさで人気のZipドライブ

富士写真フイルム

FUJIFILM Zipドライブ100　ZDR100 SCDS C

（SCSI接続タイプ）　**価格 27,800円**

■問い合わせ先　富士フイルムZipサポートセンター　☎0249-59-3655
■ホームページ　http://www.fujifilm.co.jp/



メディア容量は100MBと，他の大容量メディアには及ばないものの，1MB／sの高速なデータ転送に加え，ドライブ自体安価なのがZipドライブの大きな魅力です。

富士写真フイルムの『FUJIFILM Zipドライブ100』は，プラチナム・ホワイトのボディカラーで，パソコン本体や他の周辺機器にフィットするスタイリッシュなデザインとなっています。また，手元での電源ON／OFFを可能する電源スイッチ・ケーブルを採用するなど，使用感も考慮された親切設計です。

紹介しているSCSI接続モデルに加え，DOS／Vパソコン用として，パラレル・ポート接続タイプ（ZDR100 PRDS C：価格29,800円）も用意されており，周辺機器接続状況によって，どの形式で接続するか選択できるようになっています。

メーカーからひとこと　富士写真フイルムより

1.4MB／秒の高速データ転送レート（SCSIタイプ）に加え，FDとほぼ同サイズで約70倍の，100MBの大容量。デジカメ画像やインターネットのホームページをどんどん保存可能。

DOS／Vユーザーに便利な，インターフェース・ボード不要のパラレル接続タイプも用意しています。フジフイルム独自の「電源スイッチ付きケーブル」で，手元での電源オン・オフが可能など使い勝手もバッチリ！

FUJIFILM Zipドライブ100　ZDR100 SCDS C主な仕様

対応メディア	Zipディスク（100MB）
シークタイム	29ms
回転数	2,941rpm
インターフェース	SCSI-2
付属品	ドライバ，ZipTOOLSディスク，バックアップ・ソフト

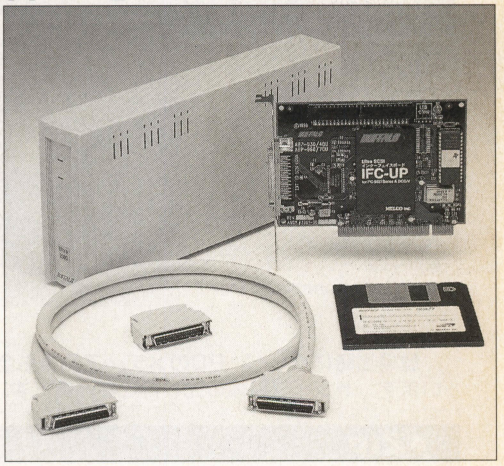
あこがれの大容量HDDが手頃な価格で手に入る！

メルコ

DSC-U2000P

（SCSI 接続ボード付）　**価格 54,000円**

■問い合わせ先　メルコ インフォーメーションセンター　☎052-619-1827
■ホームページ　http://www.melcoinc.co.jp/



最近はゲーム，ビジネス・ソフトを問わず，導入に大量のHDD容量を必要とします。また，仮想メモリの確保など，Windows95を快適に動作させるためにも，大容量HDDは欠かせません。

紹介している『DSC-U2000P』（価格54,000円）は，接続用のUltra SCSI（ウルトラ スカジー）接続ボードが付属した，オール・イン・ワン製品。接続に必要なすべてのツールがそろった，オトクなパックです。

快適なパソコン環境を整備したいという人は，まずはHDDを用意しましょう。

なお，単体モデルで4GB容量の『DSC-U4000』（価格69,800円）や，SCSI-2にも対応した8GBもの容量を誇るモデル『DSC-E8000』（価格98,000円）なども用意されています。予算に余裕がある人なら，そちらを購入するのもいいですね。

メーカーからひとこと　メルコ 販売促進グループより

従来規格SCSI-2の2倍の転送速度である，最大転送速度20MB／sを実現したUltra SCSIハードディスク「DSC-U2000」とUltra SCSIインターフェース・ボード。「IFC-UP」とのセット製品。Ultra SCSIはSCSI-2の完全上位互換なので，お手持ちのSCSI-2機器との混在使用も可能です。現在の環境はそのままでハード・ディスクへのスピード・アクセスをご提供いたします。

DSC-U2000P主な仕様

ディスク容量	2GB
転送速度	20MB／s（Ultra SCSI接続時）
インターフェース	Ultra SCSI
付属品	SCSIボード（PCI接続），ドライバ，SCSI接続ケーブル

これを見れば誰でも
大容量メディアが使えるようになる

メディア別容量チェック＆ドライブ接続

大容量メディアは，容量もちがえばメディア単体の価格も異なります。少ない予算で購入を考えている人にとっては，1MBあたりのメディア単価や，メディアを何度も利用できるのか気になるところ。

また，周辺機器である大容量メディア対応のドライブをどうやって増設すればいいか，悩んでしまうところでしょう。

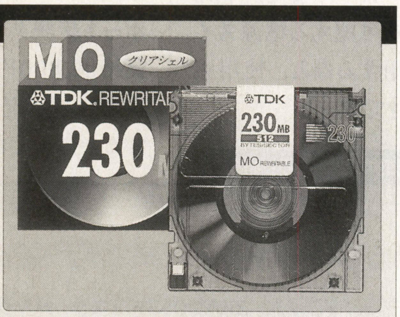
ここでは，パソコンを使いはじめたばかりの人のために，各メディアと，対応ドライブの増設方法をまとめて紹介します。

大容量メディア紹介

●MOディスク

TDK
MO-R230DHS
オープン価格

■問い合わせ先
TDKサービスステーション
☎03-5201-7272
■ホームページ
http://www.tdk.co.jp



DOSフォーマット済みなので，開封してすぐに使用することができます。従来のMOとくらべると，OW対応のMOはやや高めとなっています。

●CD-R

TDK
CD-R74S
オープン価格

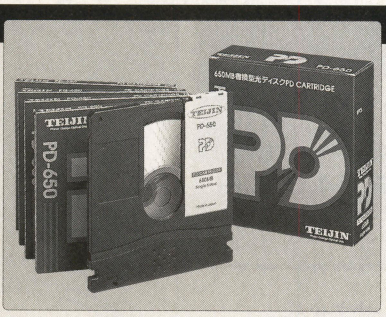
■問い合わせ先
TDKサービスステーション
☎03-5201-7272
■ホームページ
http://www.tdk.co.jp

1枚あたりの単価が下がって，かなりお買い得になったCD-R。データの書き換えができないものの，メディアの安さは大きな魅力。

●PD

帝人
PD-650U
オープン価格

■問い合わせ先
記録メディア販売部　お客様係
☎03-3506-4801
■ホームページ
http://www.one.ne.jp/teijin/

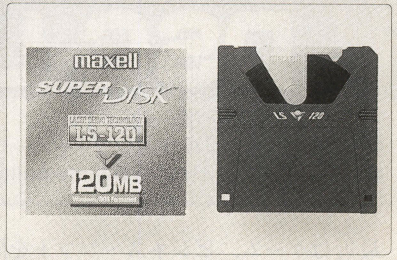


登場当時にくらべ，PDのメディア価格も全体的に下がってきています。ドライブ自体の売れ行きも好調です。

●LS-120

日立マクセル
LS-120.M.1P
価格2,200円

■問い合わせ先
お客様ご相談センター
☎03-5467-9643
■ホームページ
http://www.maxell.co.jp/

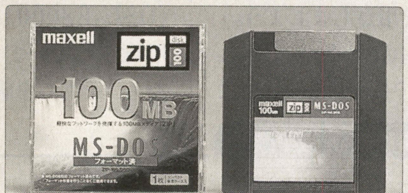


120MBの容量を持つ専用ディスクです。サイズは，従来のフロッピーと同じ3.5インチ。保護シャッターが独特の形状をしています。

●Zip

日立マクセル
ZIP-100.DOS.1P
価格2,680円

■問い合わせ先
お客様ご相談センター
☎03-5467-9643
■ホームページ
http://www.maxell.co.jp/



最近よく売れていると評判のZipドライブで使用する，専用のZipディスク。メディアがやや割高なのが残念です。

《第1表》各メディアの容量と1枚あたりの価格

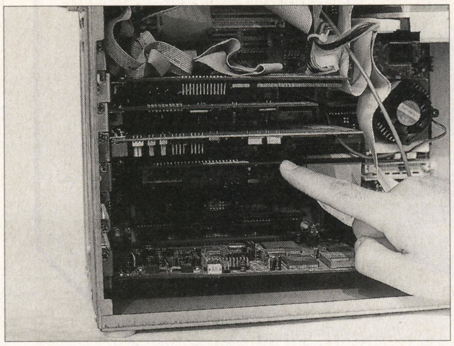
種類	容量	推定実売価格	1MBあたりの単価
230MB MO	230MB	880円	約3.8円
640MB MO	640MB	4,000円	約6.25円
CD-R	650MB	590円	約0.9円
CD-RW	650MB	2,400円	約3.7円
PD	650MB	2,000円	約3円
LS-120	120MB	2,000円	約16円
Zip	100MB	1,700円	約17円

大容量メディア・ドライブを増設しよう!

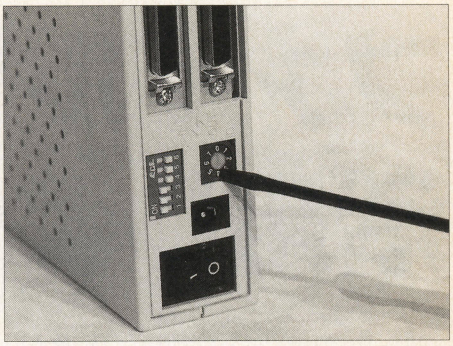
大容量記録メディアは，そのほとんどがSCSIと呼ばれる接続方式によって接続します。この場合，SCSIインターフェース・ボード（以下，SCSIボードと略）と呼ばれる機器が必要になります。はじめて周辺機器を増設するなら，今後に備えてSCSIボードを導入しておくのもいいでしょう。

利用者が増えてきているノート・パソコンの場合，PCカード・スロットに接続するSCSIカードを用意すれば，同じようにドライブの増設が行なえます。

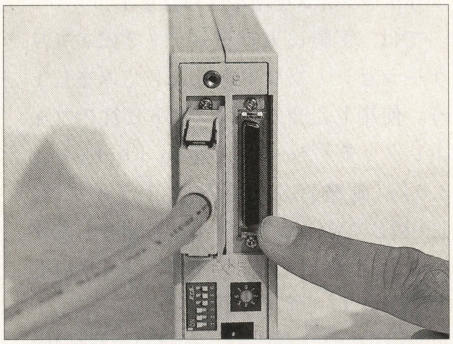
そこで今回は，SCSIボードの導入から，大容量メディアの増設に挑戦したいと思います。



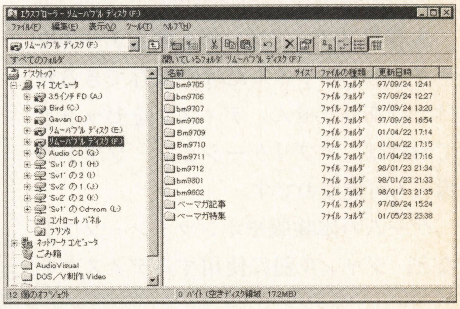
《写真1》SCSIボードをPCIスロットに接続する。抜けてしまわないようにしっかりとネジ止めしよう



《写真2》SCSI-IDを設定する。番号は0～7まであるので，SCSIボードを含め8台の機器が接続できることになる



《写真3》これ以上周辺機器を接続しない場合，もう一つの接続コネクタにはターミネータを取り付ける



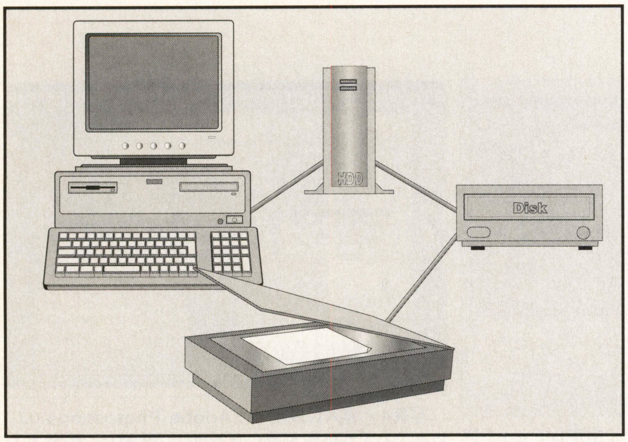
《写真4》きちんと認識されれば，エクスプローラやマイコンピュータに新しいドライブが追加される

SCSIはいろんな周辺機器を増設できる接続方式だ

SCSI接続の利点は，いくつもの周辺機器を数珠つなぎのようにつなげて接続できる点にあります。そのため，たとえばMOドライブをSCSI接続し，さらにスキャナを追加して接続する，といったことも可能になっています（**第1図**）。たくさんの周辺機器を使用することを考えているなら，SCSI接続を可能にするSCSIボードはぜひ導入しておきましょう。

SCSIボードの導入は，とくに難しいことはありません。パソコンの電源を切ってカバーを外し，PCIスロットに接続すればOKです（**写真1**）。

大容量メディアのドライブの中には，SCSIボードとセットになったモデルも用意されています。まだSCSIボードを用意していない人は，そちらのモデルを購入してもいいですね。



《第1図》SCSI接続の周辺機器は，数珠つなぎのように連続して接続できる。たくさんの機器を使用したい場合に便利

接続した周辺機器のSCSI-IDを設定する

SCSIボードを接続したら，ケーブルを使ってパソコンとドライブを接続します。

SCSI接続の周辺機器の場合，各機器を認識させるため，SCSI-IDという番号を設定する必要があります。SCSIボードを含め，0～7まで用意された八つの番号をそれぞれの機器に割り当てます（**写真2**）。数字が競合するときちんと認識されないので，使用した数字はおぼえておくようにしましょう。

また，SCSI接続の末端にあたる機器には，これ以上機器が接続されていないことを示す“ターミネータ”とよばれる装置を取り付ける必要があります。SCSI接続機器のなかには，このターミネータの機能を内蔵している製品もありますが，そうでない場合は誤動作を防ぐためにもかならず装着しておきましょう（**写真3**）。

ドライブを接続したらドライブ→パソコンの順で電源を入れる

接続したドライブ，パソコンの順に電源を入れWindows95が起動すれば，SCSIボード，SCSI接続周辺機器の順でパソコンに認識されます。あとは，ドライブに添付されているドライバやユーティリティを導入すれば，作業は終了です。

増設した大容量メディアはこう使え！

大容量メディアをファイル管理に活用しよう

大容量メディアを購入したはいいけれど，データの保存にしか活用していないという人もいると思います。

大容量メディアは，ファイルの保存に使うのが一般的ですが，そればかりではもったいない。宝のもちぐされといえるでしょう。では，この宝を効率的に使うにはどうすればいいのでしょうか？

ここでは，ちょっと目先を変えて大容量メディアの上手な使いかたを考えてみましょう。

アプリケーションを大容量メディアに導入

大容量メディアは，何も画像データやテキスト・ファイルだけが保存できるわけではありません。ディスクをセットしておけば，アプリケーション・ソフトの導入も可能なのです。

ゲームの体験版やオンライン・ソフトなど，ジャンル別に使用するディスクを分けて導入すれば，HDDの消費容量を最低限に抑えられ，なおかつ利用できるアプリケーションを増やせられます。

では，実際に大容量メディアにアプリケーション・ソフトを導入してみましょう。使用したソフトは，アドビ社のフォトレタッチ・ツール『Adobe Photoshop 4.0J』(価格155,000円)。ドライブは，128MBのMOに，記事中でも紹介したオリンパスのMOドライブ『640MO TURBOⅡ』です (**写真1**)。

《**写真1**》ソフト導入に使用したオリンパスのMOドライブ『640MO TURBOⅡ標準セット』(価格82,000円)

アプリケーション実行中はディスクを抜かないこと！

製品のCD-ROMをセットして，セットアップを実行します。会社名や使用者名，シリアル番号などを入力する画面になるので，通常どおり入力しましょう (**写真2**)。

入力が正しければ，どのような形式でどのドライブにアプリケーションを導入するのか確認してくるので，ここで導入先のドライブを，HDDではなく増設した大容量メディアに設定します。

このとき，アプリケーションの導入先としてフォルダを用意しておきましょう。そうすれば，他のアプリケーションを同じディスクに導入しても，ディスクの内容を管理しやすくなります (**写真3**)。

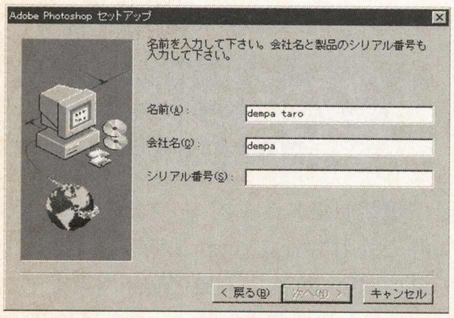
導入するドライブを確認して実行すれば，セットアップが続行され，アプリケーションが導入されます。

導入が終了したら，きちんと大容量メディアから起動できるかチェックしましょう。今回はきちんと起動することができました。

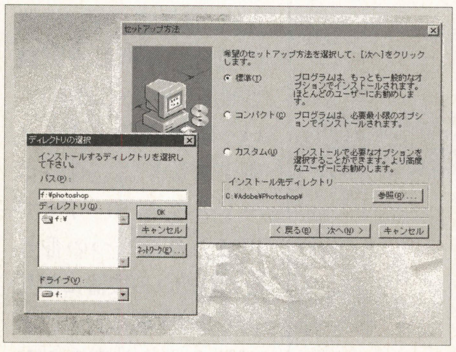
あとは，使用するデータを事前にHDDにコピーし，大容量メディアからアプリケーションを起動すればOKです。

作業途中にアプリケーションが導入されたメディアを抜き出すと，強制終了されてしまう場合があります。

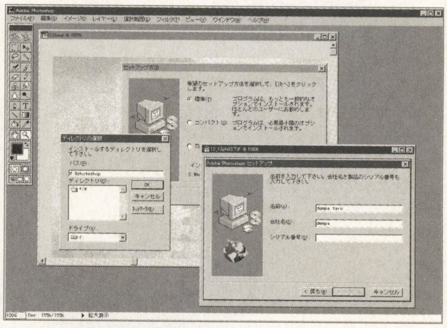
作業中はディスクを抜かないよう注意してください。



《**写真2**》アプリケーションソフトには，こうした入力画面がある。シリアル番号はマニュアルなどに記載されている



《**写真3**》導入先を大容量メディアに指定してセットアップを続行しよう



《**写真4**》導入に成功したAdobe Photoshop4.0J。ほんのわずか処理が遅くなる他は，問題なく作業することができる

圧縮ソフトで大容量メディアを効率よく管理!

パソコンを使っていると，作業を終えたデータやインターネットで入手したCG画像など「いつも使うわけではないけど保存しておきたい」データが増えてきます。そうしたデータをHDDにいつまでも保存しておくのは，HDDの有効活用とはいえませんね。そんなデータこそ，大容量メディアに保存して管理すべきです。

大容量メディアにデータを移動させるときも，圧縮ソフトなどを使ってファイルをひとまとめにしたほうが，容量も節約でき管理しやすくなります。

そこで，発売されているファイル管理ソフトを使って，データを圧縮して保存してみましょう。使用したソフトは，オーツーから発売されているファイル管理ソフト『GF95 Advanced Ver2.0』(価格7,800円)です。これまでベーマガ用記事として書き連ねてきた原稿と画面写真を，一つのファイルにしてみます。

簡単操作でファイルをまとめちゃおう

まず，ひとまとめにしたいファイルか，フォルダを選択します。連続して表示されているファイルやフォルダは，まず先頭のファイルを選択し，つぎに最終となるファイルを，［SHIFT］キーを押しながらマウスをクリックすることで，その間にあるすべてのファイルを選択することができます(**写真5**)。また，［CTRL］キーを押しながらファイルをクリックしていくと，複数のファイルもしくはフォルダをランダムに選択できます(**写真6**)。これらは，ファイル移動の際に便利なのでぜひ覚えておきましょう。

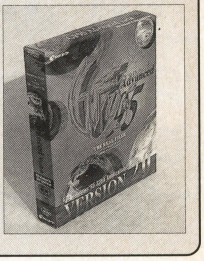
圧縮するファイルか，フォルダを選択したら，［ファイル］の［書庫ファイルの操作］から［書庫の作成］を選択してクリック(**写真7**)。書庫とは，圧縮されるファイルの収納先のことです。

使用ソフト

オーツー

GF95 Adovanced Ver 2.0

価格7,800円



■問い合わせ先
ユーザーサポート課
☎048-446-0290
■ホームページ
http://www.o-2.co.jp/

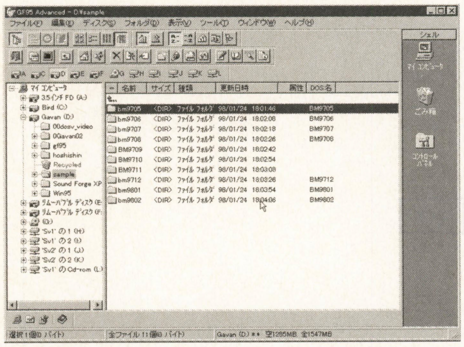
書庫の作成をクリックすると，圧縮形式と書庫ファイル名などを確認してきます。今回は“bm_kiji”として，LZH形式で圧縮してみましょう(**写真8**)。

圧縮後のファイル容量をくらべてみよう

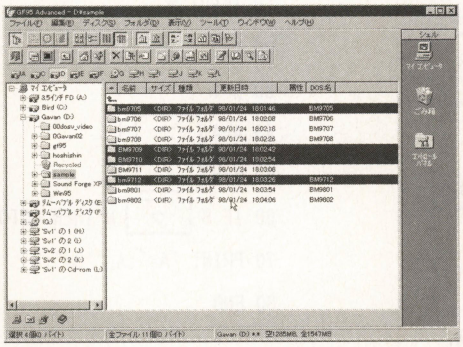
OKボタンをクリックすれば，ファイルの圧縮がはじまります。圧縮後と圧縮前の容量を，それぞれくらべてみましょう。容量を見るには，ファイルを選択したらマウスのボタンを右クリックしてショートカットメニューを表示させ，［プロパティ］を選択してクリックします。

圧縮後のほうが，圧縮前より容量が少なくなっていますね(**写真9**)。これなら，大容量メディアにおける消費容量も，少なくて済みそうです。

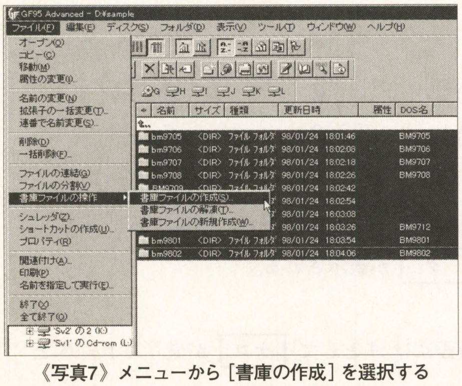
みなさんも使わないファイルは圧縮したりまとめるなどして，容量の節約に努めましょう。



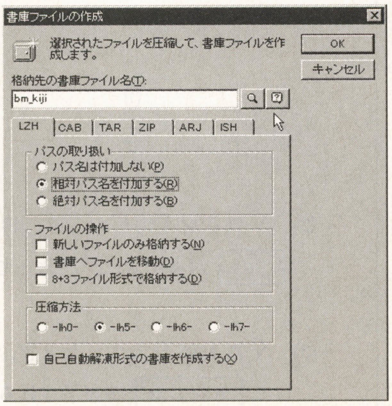
《写真5》この状態で［SHIFT］キーを押しながらファイルをクリックすると，その間全体のファイルが選択できる



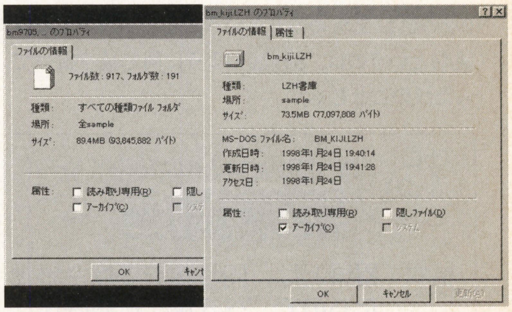
《写真6》同様に，［CTRL］キーを押しながらファイルをクリックすると，飛び石でファイルを複数選択できる



《写真7》メニューから［書庫の作成］を選択する



《写真8》［書庫の作成］ウインドウで書庫ファイル名と圧縮形式を確認する



《写真9》左側が圧縮前，右側が圧縮後のファイル容量。圧縮したほうがファイル容量が少なくなっている

「BM読者ならチョロイぞ」と大反響！

速報 平成10年度「大学入試センター試験」数学選択問題に出題!!

Dr.DのBASICプログラム問題ズバリ解説

BM大学入試対策委員会

今年の1月17日に実施された平成10年度『大学入試センター試験』で，去年に引き続きBASICプログラムを使った問題が出題されたのぉ。1月号で紹介した平成9年度の解法に続き，今月はその最新問題を紹介することにしよう。今年受験した人はもちろん，これからセンター試験に挑戦する人も大注目じゃ。数学Ⅰ・数学Aの問題は，ベーマガ読者ならば中学生でも解くことができるぞ。

どんな処理をすればいいか考える

去年の問題はプログラム・リストができていたが，今年はリスト中に覆面がされておるの。ちょっと面食らった人も多かったのではないじゃろうか。

このような場合は，問題をよく読んで，どんなプログラムを組むといいか予測することが大切じゃ。

この問題は，「N以上という条件を満たす，最小の2の累乗（るいじょう）を求める」ということじゃな。ちなみに累乗というのは，第1図のように同じ数を掛けていった数のことじゃ。

習っていない人のための
累乗講座

基本　累乗とは，同じ数を掛け合わせたもので“べき乗”とも呼ぶ

例　にのにじょう　$2^2=2\times2=4$（2回）

さんのごじょう　$3^5=3\times3\times3\times3\times3=243$（5回）

《第1図》累乗とは？

数学Ⅰ・数学A

第5問（選択問題）（配点 20）

第5問（選択問題）（配点　20）

次のプログラムは2以上の自然数 N を入力したときに，N 以上の最小の2の累乗 2^a を求め，a と $b=2^a$ を表示させるものである。変数 A と変数 B がそれぞれ a と b とに対応する。

```
10 INPUT N
20 A=0
30 B=1
40 A=A [ア] 1
50 B=B [イ] 2
60 IF B [ウ] N THEN GOTO [エオ]
70 PRINT "A=";A," B=";B
80 END
```

(1) 前ページの [ア]，[イ]，[ウ] については，当てはまるものを，次の ⓪～⑨ のうちから選び，[エオ] については行番号をいれて，プログラムを完成せよ。

⓪ +	① −	② *	③ /	④ =
⑤ <>	⑥ >	⑦ <	⑧ >=	⑨ <=

(2) N に5を入力したとき，40行は [カ] 回実行され，画面には A として [キ] が表示され，B として [ク] が表示される。

(3) N に1998を入力したとき，画面には A として [ケコ] が表示され，B として [サシスセ] が表示される。

平成10年度大学入試センター試験本試験より

そこで，プログラムのアルゴリズム（解法手順）としては，「2の累乗を小さい順に求めていき，その結果がN以上になるまでループ（繰り返し）処理をする」という方法が考えられる。これで，プログラム処理の概要は理解できたはずじゃ。

つぎに，変数をきめる。これは問題にあるとおり，Aを乗数，Bを2の累乗として

$B=2^A$

という式になるわけじゃな（変数はすべて大文字表記しておるぞ）。

リストをよく見てみよう

それでは，ここでリストの10～30行を見てみよう。10行目は，変数Nの値をキーボードから入力する処理じゃ。

つぎの20行と30行目で，A＝0（変数Aに0を代入する），B＝1（変数Bに1を代入する）という初期値をあたえている。つまり，

$1=2^0$

の状態からはじめているわけじゃな。

このAの値，Bの値は，ループして順番につぎの値を求めていくことになる。これが，40行目以降の処理になるわけじゃ。小さい順に求めるというアルゴリズムに沿って考えると，当然つぎは

$2=2^1$

となるのだ。

つまり，Aは1を加える，Bは2を掛けるということで，つぎの値が求まる。結論として，**設問(1)のア，イ**は，それぞれ「＋」（加算記号）と「＊」（乗算記号）になるわけじゃな。

これで，順番に求めていくという処理のうち，一つつぎの値を求める処理が完成したわけじゃ。

ループ処理はどこにする？

つぎは，「求めた値BとNを比較して，BがN以上ならば表示，そうでなければループする」という処理を行なうことになる。

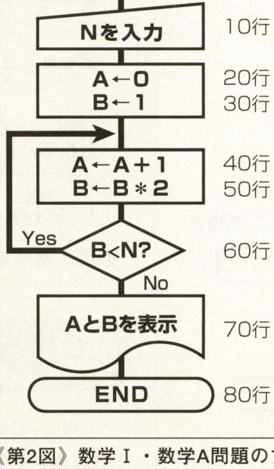
その処理を，60行で行なうわけじゃな。「if～then…」という条件分岐命令を使っておる。これは，「～の条件を満たせば…の処理を行なう，満たさない場合はつぎの処理（ここでは70行）に移る」という命令じゃ。

70行以降を見ると，結果を表示していることから，～の部分は「BがN以上でない」ということになる。言い換えると，「BがN未満」じゃ。これで，**設問(1)のウ**は求められたの。

B<N

となるから，解答は「<」じゃ。

ループでもどる場所は，ちょっと考えれば簡単にわかるじゃろう。10～30行ではNの入力とAとBの初期設定，40～50行でAとBのつぎの値を求めておる。ということは，当然ループするのは40行で，**設問(1)のエオ**は「40」となるわけじゃな。



《第2図》数学Ⅰ・数学A問題のプログラムのフローチャート

これでプログラムができあがったわけじゃが，**第2図**にこのプログラムのフローチャートを示すぞ。しっかりと流れをつかんでくれ。

設問(2)は値を入れて動作を見る

つぎに，設問(2)について考えるとしよう。設問(1)が正しく答えられていたら，ここから先はむずかしくないぞ。

この問題は，「Nに5を入力した場合」の動作のシミュレーションじゃな。こういった問題の場合，実際に変数に値を入れて，プログラムの流れを追っていくとわかりやすいぞ。

まず最初はAが0で，Bが1なんじゃが，40～50行を最初に実行したときにA＝1，B＝2になるわけじゃな。ここからの変数の変化を，**第1表**にまとめてみた。

これを見てわかるとおり，60行を3回目に実行するときに，Bが5を越えてループが終わるわけじゃな。よって，Nが5の場合には，40行は3回実行されることになる。**設問(2)のカ**は「3」じゃ。

また，その結果として，

A=3

B=8 $(=2^3)$

と画面表示されることになる。**設問(2)のキ**は「3」，**ク**は「8」が正解じゃ。

《第1表》N＝5とした場合の変数の変化

A	B
1	2
2	4
3	8

設問(3)は答を予測しよう

続いて，設問(3)の解説じゃ。

「N＝1998」の場合じゃが，このように数が大きくなったときは，設問(2)のように一つ一つシミュレーションしてはいかん。時間がもったいないからの。

設問(2)が解けた人は想像がつくように，これは2の累乗を計算していけば求まるのじゃ。**第2表**に結果を示したが，これを見てわかるように，A＝11，B＝2048を結果として終了するぞ。つまり，**設問(3)のケコ**は「11」，**サシスセ**は「2048」となる。

11回くらいならシミュレーションできるかもしれんが，数が多いと時間がかかるようになるぞ。たとえば「N＝1000000」という問題がでたら，ベーマガ読者ならば「2^{10}が1024だから，1024×1024＝1048576でOK，A＝10＋10＝20，B＝1048576」とパッと答えられるようになってほしい。

《第2表》N＝1998とした場合の変数の変化

A	B
1	2
2	4
3	8
4	16
5	32
6	64
7	128
8	256
9	512
10	1024
11	2048

実行画面も見てみよう

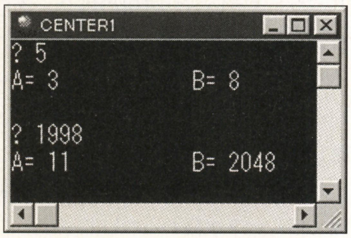
なお，試験中にはこんなことはできないのじゃが，実際にプログラムを入力して実行してみた。**第3図**がその実行画面なんじゃが，しっかり解答と同じ値が表示されておるのがわかると思う。

これはWindows上で動作する『F-BASIC97』で実行したのじゃ

が，このような行番号を持つタイプのBASICならば，ほとんどの機種でそのまま動作するはずじゃ。そのような環境のある者は，実際に自分で入力してみるとよいだろう。

余談じゃが，このプログラムを実行してNに2未満の数を入力すると，永久ループに入ってしまうので注意してほしい。このように永久ループに入る可能性のあるプログラムは，インタプリタ型のBASICならば大丈夫じゃが，最悪の場合はOSに悪影響をおよぼしフリーズすることもあるので気をつけよう。

こんなときは，Nの値をチェックする処理を入れるといい。



《第3図》数学Ⅰ・数学A問題のプログラムをパソコンで実行した画面（F-BASIC97で動作）

```
15 IF N<2 THEN GOTO 10
```

この1文を入れることで，永久ループに入ることはなくなるぞ。

数学Ⅰ・数学A解答			
問題番号（配点）	解答記号	正解	配点
第5問（20）	ア	0	3
	イ	2	3
	ウ	7	3
	エオ	40	3
	カ	3	2
	キ	3	2
	ク	8	2
	ケコ	11	1
	サシスセ	2048	1

第6問（選択問題）（配点　20）

100 未満の正の整数 a に対して，正の整数 x，y で

$$\frac{2}{a}=\frac{1}{x}+\frac{1}{y},\ x \leqq y$$

を満たすもののうち y をすべて求めるプログラムを作った。ただし，INT(X) は X を越えない最大の整数を表す関数とする。

```
110 INPUT "a=";A
120 B=INT(A/2+1)
130 FOR X=B TO A
140      Y= [   ]
150      IF Y=INT(Y) THEN PRINT "y=";Y
160 NEXT X
170 END
```

このプログラムにおいて，行番号 140 の行の [ ] 内は次ページの ① の右辺に対応した式を書くものとする。

(1) y を x の式で表すと

$$y=\frac{\boxed{ア}\,x}{\boxed{イ}\,x-\boxed{ウ}} \cdots\cdots\cdots ①$$

となる。

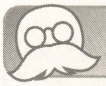
(2) a=? に対して 7 を入力したとき y= [エオ] および y= [カ] がこの順に表示される。このとき，各 y に対応した x はそれぞれ [キ] と [ク] である。

(3) a=? に対して 12 を入力したとき y= [ケコ]，y= [サシ]，y= [スセ]，y= [ソタ]，y= [チツ] がこの順に表示される。

平成10年度大学入試センター試験本試験より

数学Ⅱ・数学B

第6問（選択問題）（配点 20）



まずは式を変えてみよう

この問題は，プログラム的な部分よりも，数学的な部分の比重が高いようじゃな。

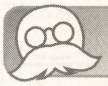
数学が苦手な者には，ちょっと見るとむずかしく感じるかもしれん。しかし，落ち着いてよく考えれば，それほど難問ではないことがわかるはずじゃ。

まずは，設問(1)の「yをxの式で表す」ということを行なってみよう。これは完全に数学的な問題で，その解法は第4図のようになる。答は，アが「a」でイが「2」，ウが「a」となるわけじゃな。

$\frac{2}{a}=\frac{1}{x}+\frac{1}{y}$ をyについて解く

$\frac{2}{a}=\frac{1}{x}+\frac{1}{y}$	右辺の$\frac{1}{x}$を移項
$\frac{2}{a}-\frac{1}{x}=\frac{1}{y}$	左辺の分母をまとめる
$\frac{2x-a}{ax}=\frac{1}{y}$	両辺の分子と分母を入れかえる
$\frac{ax}{2x-a}=\frac{y}{1}$	左右を入れかえ
$y=\frac{ax}{2x-a}$	

《第4図》数学Ⅱ・数学Bの問題を，yについて解くと？



プログラムの内容を考える

つぎに，この問題がどんなプログラムなのかを考えてみるとしよう。

yが整数のときのみ表示

xの範囲は条件で限定

x=4のときy=△△ →表示

x=5のときy=△△.△△△ →表示しない

x=6のときy=△△ →表示

《第5図》数学Ⅱ・数学B問題のプログラムの考えかた

xの範囲を求める

$\frac{2}{a} = \frac{1}{x} + \frac{1}{y}$ …① 変形 $y = \frac{ax}{2x-a}$ …②

1 ①より $\frac{2}{a}=\frac{1}{x}+\frac{1}{y}$ を変形して $\frac{1}{y}=\frac{2}{a}-\frac{1}{x}$

yは正の整数ということより $\frac{1}{y}>0$，よって

$\frac{2}{a}-\frac{1}{x}>0$	$\frac{1}{x}$を移項する
$\frac{2}{a}>\frac{1}{x}$	両辺にax（正の値）を掛ける
$2x>a$	両辺を2で割る
$x>\frac{a}{2}$	よって，xは　より大きい

※$y=\frac{ax}{2x-a}$でyが正の整数ということより

$2x-a>0$から簡単に$x>\frac{a}{2}$を求めることもできる

2 ②より$y=\frac{ax}{2x-a}$，$x \leqq y$より

$x \leqq \frac{ax}{2x-a}$	両辺に（2x−a）を掛ける

※**1**で（2x−a）は正の値ということを証明済

$x(2x-a) \leqq ax$	両辺をxで割る
$2x-a \leqq a$	左辺のaを移項する
$2x \leqq 2a$	両辺を2で割る
$x \leqq a$	よって，xはa以下である

結論

$$\frac{a}{2} < x \leqq a$$

《第6図》$\frac{a}{2}<x \leqq a$であることの証明

問題の主旨は，「“ある条件”で，

$\frac{2}{a}=\frac{1}{x}+\frac{1}{y}$

を満たすyの値をすべて求める」ということ。アルゴリズムを考えると，「xの値を1ずつ変えてそれに対応するyを計算し，この求めたyが整数だったら表示する」という方法ですべて求まることになる（第5図）。

この場合，xをどこからどこまで変化させればよいかが問題となるわけじゃ。ここで，“ある条件”ということが登場してくる。

●aは100未満の正の整数

●x，yともに正の整数

この条件から，xの値は必ず

$\frac{a}{2}<x \leqq a$

の範囲にあるということになる。この範囲の中で，xを1ずつ変化させればよいわけじゃ。

なぜこの範囲になるのかは，**第6図**で数学的な証明をしているので，参照してほしい。

プログラム・リストに注目！

範囲がきまったところで，繰り返し命令FOR～TO～NEXTでXの値をループさせてやることになる（これよりプログラム中の変数は大文字表記するぞ）。

このFOR～TO～NEXTの処理とは，

```
10 FOR I=1 TO 10
20 PRINT I
30 NEXT I
```

というリストがあるとした場合，10行のFORから30行のNEXTまでの処理を繰り返すものじゃ。Iははじめ1で，NEXT命令があると1ずつ増えていき，10になった後NEXT命令があると，それ以降の行に処理が進むことになる。

さて，この問題ではxが，$\frac{a}{2}<x \leqq a$という範囲にあることがわかっている。ここでxの最小値は，$\frac{a}{2}$より大きいということに注目してほしい。大きいということは，$\frac{a}{2}$は含まないんじゃな。

このため，120行にあるように，FOR文をスタートさせるXの値は，INT（A／2）ではなく，INT（A／2+1）となる。この「+1」があることによって，「A／2を越えた最小の整数」が求まるわけじゃな。

120行では，Bという変数にXの取りうる最小値を入れているのじゃ。そのため，130行では「FOR X=B」となっておる。つぎのTOの後にくる最大値は，変数Aの値そのままになるわけじゃ。

これで，130行と160行のあいだで，Xの値がBからAまで「+1」ずつ変化していく処理が完成じゃ。

計算と表示処理を見てみよう

ループ内では，xの値が1ずつ増えていくので，これに対応したyの値を求めることにある。これが，140行の処理じゃな。

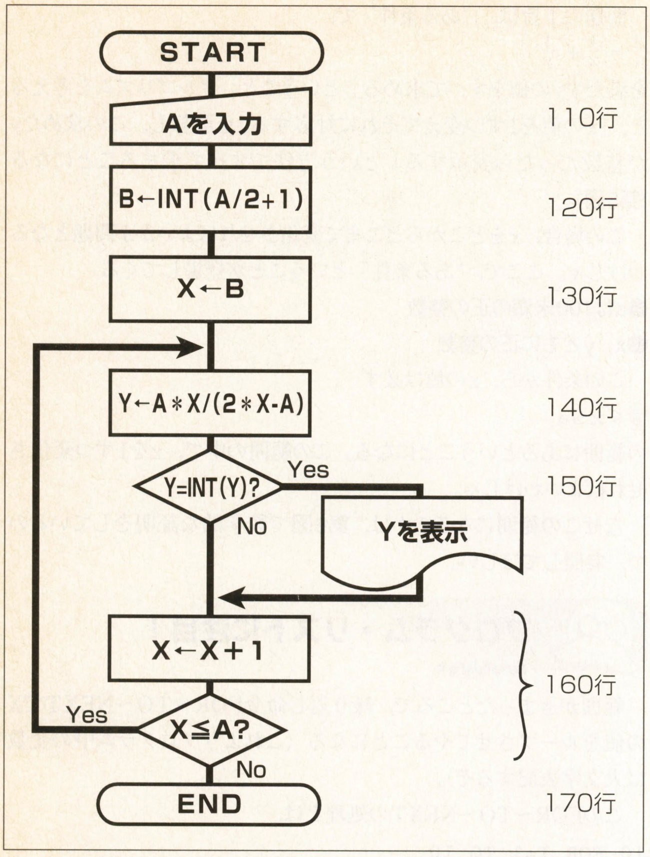
第4図で示したように，問題の式を変形させると，

$y=\frac{ax}{2x-a}$

となる。この式をプログラムとして組み込むときは，

```
Y=A*X/(2*X-A)
```

と記述できるぞ。



《第7図》数学Ⅱ・数学B問題のプログラムのフローチャート

こうして求まったyの値じゃが，「yは正の整数」という条件から，値が整数以外の場合には表示しないようにする必要がある。

これが，150行の処理じゃ。IF～THEN…を使って，

```
Y=INT(Y)
```

が成立するかどうかで，整数かどうかを判断している。つまり，「小数点以下を切り捨てた値＝もとの値」ならば整数というわけじゃな。

このプログラムのフローチャートについては，**第7図**に示してある。対応する行番号も書いてあるので，プログラムと見くらべるとよいじゃろう。

設問(2)(3)は値を入れて結果を求める

つぎに，設問(2)の問題にチャレンジじゃ。これは，実際に値を入れてみた場合の動作のシミュレーションを行なうとよいぞ。

A＝7ということから，

$B=\frac{A}{2}+1$

で小数点以下を切り捨てて「4」となる。よって，Xは4～7までのループとなるわけじゃな。

この場合の各各変数の変化を，**第3表**にまとめてみた。これを見ると，プログラムの動きがよくわかるじゃろう。

表の中で，Yの値が整数なのは28と7の二つで，これに対応するXの値は4と7じゃ。よって，**設問(2)**の解答はエオが「28」でカが「7」，キとクはそれぞれ「4」「7」となることがわかる。

《第3表》A=7とした場合の変数の変化

X	Y
4	28
5	11.6666…
6	8.4
7	7

設問(3)も，同様にA＝12の場合の値の変化を**第4表**にまとめてある。この表より，Yが整数なのは42，24，18，15，12で，この順番で表示されることがわかるじゃろう。よって解答は，ケコが「42」，サシが「24」，スセが「18」，ソタが「15」，チツが「12」となる。

《第4表》A=12とした場合の変数の変化

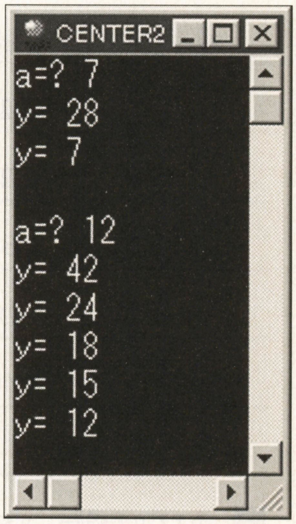
X	Y
7	42
8	24
9	18
10	15
11	13.2
12	12

実際にパソコンで動かしてみると

数学Ⅰ同様に，実際にプログラムを入力してためしてみたので，その結果を**第8図**に示すぞ。しっかりと同じ値が表示されていることがわかるじゃろう。

この問題に関しては，簡単に解く方法は残念ながらないように思われる。そのため，「a=?に対して99を入力したとき」という設問があった場合は，50回シミュレートしなくてはいけなくなるわけじゃ。

まぁ，そんな問題は試験にはださないと思うがの。



《第8図》数学Ⅱ・数学B問題のプログラムをパソコンで実行した画面（F-BASIC97で動作）

数学Ⅱ・数学B解答			
問題番号（配点）	解答記号	正解	配点
第6問（20）	$\frac{アx}{イx-ウ}$	$\frac{ax}{2x-a}$	2
	エオ	28	2
	カ	7	2
	キ	4	2
	ク	7	2
	ケコ	42	2
	サシ	24	2
	スセ	18	2
	ソタ	15	2
	チツ	12	2

おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

パソコン Buyer's Guide

（バイヤーズ ガイド）

新品から中古までショップ情報満載！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見方

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品

2：アウトレット品

3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ThinkPad535Eマルチメディア	258,000円	有	有	有	有	1		コンピュータバンク
PC-350(6587-JC1)	178,000円	有	有	有	有	1		コンピュータバンク
AptivaB75	159,800円	無	無	無	無	3	P166/32MB/3.2GB/8×CD/17"	マイコンショップ川口
Aptiva775	139,800円	無	無	無	無	3	4×CD/28.8Kbps/17"タワー	マイコンショップ川口
ThinkPad365X 2625BJ9	139,000円	有	有	有	有	3	P150/8MB/1.3GB/TFT	ユニオンコンピューターネットワーク
ThinkPad560(2640-EJA)	129,800円	有	無	有	有	3	P120/8MB/800MB/11.3"DSTN	マイコンショップ川口
Aptiva560	108,000円	無	無	無	無	3	4×CD/28.8Kbps/15"CRT	マイコンショップ川口
PC-340(6560-J7T)	89,800円	有	有	有	有	1		コンピュータバンク
PC Streem5538-VWD	83,000円	無	無	無	無	3	本体・ディスプレイ一体型	パシフィックネット
ThinkPad360CSE	79,800円	無	無	無	無	3	i2620-8JF, 16MB増設, カラーノート	パシフィックネット
Aptiva2407RR1	69,800円	有	有	有	有	2	Windows95	ワンダーボックス
ThinkPad720C	54,800円	無	無	無	無	3	カラーノート	パシフィックネット
Aptiva510	49,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/8MB/540MB	マイコンショップ川口
PS/55 note C52 486SLC	49,800円	無	無	無	無	3	カラーノート	パシフィックネット
Master100	15,800円	無	有	無	有	3	24/720	ユニオンコンピューターネットワーク
PS55ノート	14,800円	無	有	無	有	3	6/80	ユニオンコンピューターネットワーク

IPC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
F-M90	49,800円	有	有	有	有	2	2×CD, 3.5"FDD, ミニタワー型	イオシス

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Performa6310	74,800円	有	無	有	有	3	PowerPC	ワンダーボックス
MacintoshQuadra650	39,800円	無	無	無	無	3	RAM 8MB, HDD 240MB, CD	イオシス
MacintoshLC630	37,800円	有	無	無	有	3	漢字Talk7.5	ワンダーボックス
MacintoshSE/30	34,800円	無	無	無	無	3	モノクロCRT一体型	イオシス
MacintoshIICi	25,800円	無	無	無	無	3	RAM 16MB, HDD 100MB	イオシス
MacintoshLC520	22,000円		無	無	無	3		コムネット
MacintoshLC520	14,800円	無	有	無	有	3	12/160/CD/CRT	ユニオンコンピューターネットワーク
MacintoshLC	8,000円	無	無	無	無	3		コムネット

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-98NXVS30D/M7-DD1	398,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVP23C/WX-AA1	366,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS30D/M7-DB1	339,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVP16C/WX-AA1	315,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXAL20C/TS-AAF1	311,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXLv16C/WIS-DAF1	283,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS26D/M7-DA1	275,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/M7C2	268,000円	無	無	有	有	3	14×CD/17"タワー	マイコンショップ川口
PC-9821V233/M7D3	263,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS26D/S7-DA1	253,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS26D/MZ-DA1	232,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS23D/S5-DA1	225,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVP13C/WS-BA1	221,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/S7D3	216,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS20C/S7-DA1	214,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXVS26D/SZ-DA1	214,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXLv13C/WD-DAF1	210,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXAL13C/BS-A1	201,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821NW133/D14C	200,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/MZD2	188,000円	有	有	有	有	3	モニタ付	ワンダーボックス
PC-9821V200/S5D3	187,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821NW133/14D	184,800円	有	有	有	有	3	ノート	ワンダーボックス
PC-98NXVS16C/S5-DA1	165,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821XA20/W30	149,800円	無	無	無	無	3	8×CD/100BASE-T	マイコンショップ川口
PC-9821Nb10/S10F	138,000円	有	有	有	有	1	TFTノート	ワンダーボックス
PC-9821V200/SZC	138,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98NXMB12C/VD-D1	137,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na7	135,800円	無	無	無	無	3	CD-ROM, 10.4"TFT	イオシス
PC-9821RA20/N12	134,800円	無	無	無	無	3	6×CD/100BASE	マイコンショップ川口
PC-9821Nr13/D10B	131,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821XC13/S5A	128,000円	無	無	無	有	3	4×CD/15"/100BASE-TX	マイコンショップ川口
PC-9821V13/M7C2	119,000円	有	有	無	有	3	17インチモニタ付	コムネット
PC-9821V10/S7KC	118,000円	無	無	無	無	3	4×CD/17"/28.8K/メモリ非純正	マイコンショップ川口
PC-9821Xa12/K12	99,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Xa16/R12	99,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9821Xa16/R12	98,000円	無	無	無	無	3	P166/32MB/1.2GB	マイコンショップ川口
PC-9821Cr13/TA	89,800円	有	無	無	有	3	4連装CD	ワンダーボックス
PC-9821CX2/S17T	84,800円	無	無	無	無	3	4×CD/14.4Kbps/17"CRT	マイコンショップ川口
PC-9821NE2/810	84,800円	有	無	有	有	3	486-33/5.6MB/810MB/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821CX2/S17T	79,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9821Cb3/TB	79,000円	有	無	有	有	3		コムネット
PC-9821Cb10/TA	72,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne/340W	69,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9821Xa12/K8	69,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821NE	68,000円	有	無	無	無	3	8MB+200HD, カラーノート	パシフィックネット
PC-9821Ne	65,800円	無	無	無	無	3	RAM 7.6MB, TFTカラー	イオシス
PC-9821NE	62,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/2.6MB/TFT9.5"	マイコンショップ川口
PC-9821Xa9/C8	59,800円	有	有	無	有	3	24/810	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NA/C	55,800円	無	無	無	無	3	TFTカラー	イオシス
PC-9801NC120	49,800円	無	無	無	無	3	HDD 120MB, TFTカラー	イオシス
PC-9821Ap2/U8	49,800円	有	無	無	無	3	8MB増設	パシフィックネット

PC-9821CB2/T	49,800円	有	無	無	有	3	2×CD/一体型/14.4Kbps/TV	マイコンショップ川口
PC-9821CS2/S3	49,800円	有	無	有	有	3	モニター体型	ワンダーボックス
PC-9821XN/C9W	49,000円	無	無	無	無	3		コムネット
PC-9801NA/C	44,800円	無	無	無	無	3	486SX-20/3.6MB/TFT	マイコンショップ川口
PC-9821As/U8	43,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NC	42,800円	無	無	無	無	3	TFTカラー	イオシス
PC-9821Cb/2D	42,800円	無	無	無	無	3	2×CD/15"CRT一体型	マイコンショップ川口
PC-9821Ts	42,800円	無	無	無	無	3	ラップトップ, TFTカラー, RAM 14.6MB	イオシス
PC-9821Xe/U7W	42,800円	無	無	無	無	3	HDD 210MB, CD-ROM	イオシス
PC-9821XS/U8W	42,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/1.6MB/270MB	マイコンショップ川口
PC-9801NS/R	39,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821BS/U7W	39,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/5.6MB/170MB	マイコンショップ川口
PC-9821NM/340	39,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xe/U7W	39,800円	無	無	無	無	3	486-33/5.6MB/210MB	マイコンショップ川口
PC-9801BX2	39,000円	無	無	無	無	3	CD, 音源付, アクセラレータ	コムネット
PC-9821Ap/U2	36,800円	無	無	無	無	3	486-66/3.6MB	マイコンショップ川口
PC-9821AS2/U8W	36,800円	有	無	有	有	3	SX33/5.6MB/170MB	ワンダーボックス
PC-9801NC	34,800円	無	有	無	有	3	8/80	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/T	34,800円	無	無	無	無	3	モデム付	イオシス
PC-9801NS/T	34,800円	無	無	無	無	3	386SC-20/1.6MB	マイコンショップ川口
PC-9801BX/U6	33,000円	無	無	無	無	3	486SX-20/3.6MB/80MB	マイコンショップ川口
PC-9801NS/T	32,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821BS/U7W	32,800円	無	無	無	有	3	SX33/5.6MB/170MB	ワンダーボックス
PC-9801NA	30,800円	無	有	無	有	3	12/120	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8001Mk2	29,800円	有	無	無	無	3	希少価値有	イオシス
PC-8801VA	29,800円	無	無	無	無	3	システム付	イオシス
PC-9801BA/U2	29,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BA/U2	29,800円	無	無	無	無	3	DX2-40/1.6MB	マイコンショップ川口
PC-9801BX/U2	29,800円	無	無	無	無	3	486SX-20/1.6MB/2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9801NS/E	29,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NS/T40	29,800円	無	無	無	無	3	モデム付	イオシス
PC-9821AS2/U7W	29,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9821Xe/U7W	29,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801NS/R	28,800円	無	有	無	有	3	6/120	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS20	26,800円	無	無	無	無	3	HDD 20MB	イオシス
PC-8801MA2	25,800円	無	無	無	無	3	サウンドボードII搭載	イオシス
PC-9801NS/T40	25,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-6001	24,800円	有	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BX2/U2	24,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Xe/U7W	22,800円	無	有	無	有	3	6/210	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8801FA	21,800円	有	無	無	有	3		情報ハウス
PC-8001	19,800円	有	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FA/U2	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NS/E40	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9821As/U2	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-H98S8-100	19,800円	無	無	無	無	3	HDD 100MB	イオシス
PC-9801DA/U2	17,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FA2	16,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Ap/M2	16,500円	無	有	無	有	3	8/230	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA5	15,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-8801FH	14,800円	無	無	無	無	3	システム付	イオシス
PC-9801BX/U2	14,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801DA2	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FS	12,800円	無	無	無	無	3	本体のみ, FM音源内蔵	情報ハウス
PC-9821Nr13/D10A	12,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA2	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801TF51	9,800円	無	有	無	有	3	2/40	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FX/U2	9,000円	無	無	無	無	3		コムネット
PC-9801DX2	8,000円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FA5	7,800円	無	有	無	有	3	2/40	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RA21	7,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801RX21	7,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801DA5	6,800円	無	有	無	有	3	2/40	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA2	6,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RX2	5,000円	無	無	無	無	3		コムネット
PC-9801DA2	4,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DS/U2	4,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RA21	4,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801TW5	4,800円	無	有	無	有	3	2/40	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VX2	2,000円	無	無	無	無	3		コムネット

EPSON

VT513R	72,800円	無	無	無	無	3	SB, 4×CD, Windows95	イオシス
PC-486HX2GW	23,800円	無	有	無	有	3	グラフィックアクセラレータ付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-486GR3	11,800円	無	有	無	有	3	10/180	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386LS-H40	9,800円	無	有	無	有	3	HD40	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286LS	7,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286VE-H20	7,800円	無	無	無	無	3	HDD 20MB	イオシス

Olivetti

M300-30	16,800円	無	無	無	無	3	15CRTセット	パシフィックネット

中古パソコン買取！
買って安心 中古も保証付！
DOS/Vマシンもお問い合わせ下さい。
TEL受付 PM11:00まで
通話料無料▶0120-198147
株式会社 CN コムネット
AM10:00 〜 PM 8:00
〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
TEL. 0474（76）0860
FAX. 0474（76）1294
●申込方法：現金書留又は銀行振込で下記口座へ!!
東京三菱銀行 津田沼支店 普通 0936657 ㈱コムネット
定休日 木曜日

キャラベル

AV-B5NTC	33,800円	有	有	無	有	3	8/250	ユニオンコンピューターネットワーク

ゲートウェイ

P5-75	38,800円	無	有	無	有	3	P90/16MB/540MB	ユニオンコンピューターネットワーク

COMPAQ

DeskPRO2000	128,000円	有	有	有	有	1	P50カラーモニタ・8倍速CD付	コンピュータバンク
DeskPRO2000X (278802-292)	128,000円	有	有	有	有	1	MMX Pentium200本体	コンピュータバンク
Presario2210	119,800円	有	有	有	有	1	V410カラーモニタ付	コンピュータバンク
PRESARIO7170	108,000円	有	無	有	有	3	P90/8MB/800MB/14.4K/15"	マイコンショップ川口

SUSTEEN

WINMASTER P13G01	79,800円	無	無	無	無	3	6×CD, 3.5"FDD, SB, タワー型	イオシス

SHARP

X68000SUPER	53,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
X1D	24,800円	無	無	無	無	3	特殊FD, 希少価値有	イオシス
X1Turbo2	24,800円	無	無	無	無	3	システム, Fパネル割, 希少価値有	イオシス
X1TurboZ3	24,800円	無	無	無	無	3	システム・KB無, Fパネル割, 希少価値有	イオシス
X68000PRO	24,800円	有	無	無	無	3	2MB, グレー, ケーブル類無	情報ハウス
MZ-721	22,800円	有	無	無	無	3	データーレコーダー内蔵, システム付	イオシス
X1Twin	19,800円	無	無	無	無	3	HuCARD, 希少価値有	イオシス
X1G	9,800円	無	無	無	無	3	希少価値有	イオシス

SONY

HB-F1XDJ	19,800円	無	無	無	無	3	MSX2+, FM音源付	イオシス
HB-F1XDJ	19,800円	有	無	無	有	3	AVケーブル無, MSX2+	情報ハウス
HB-F1XDmkII	12,800円	無	無	無	無	3	MSX2, FM音源付	イオシス

DEC

VENTURIS FP5100	69,800円	無	無	無	無	3	SCSIボード内蔵	イオシス
PC-466D2LPV	14,800円	無	無	無	無	3		パシフィックネット

東芝

ダイナブックsatelitePro430	148,000円	有	無	有	有	3	P120/16MB/1.35GB/11.3"TFT	マイコンショップ川口
Libretto50CTA	108,000円	有	有	有	有	2	通電品	ユニオンコンピューターネットワーク
Libretto50CTA	98,000円	有	有	有	有	2	アプリケーションモデル	コンピュータバンク
Libretto50CTA	98,000円	無	無	無	無	3	P75/16MB/810MB/6.1"TFT	マイコンショップ川口
Libretto30CTA	85,000円	有	有	有	有	3	FDD 増設12MB, PCカードアダプタ付	ユニオンコンピューターネットワーク
J3100SGX/T	25,800円	有	無	無	無	3	TFT, システム付	イオシス

Panasonic

FS-A1ST	49,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
A1-WSX	22,800円	無	無	無	無	3	MSX2+, FM音源付	イオシス
A1-WX	19,800円	無	無	無	無	3	MSX2+, FM音源付	イオシス
A1F	12,800円	無	無	無	無	3	MSX2	イオシス
CV-M353HD	12,800円	無	無	無	無	3	FMR互換機, プラズマ液晶, テンキー付	イオシス
A1	9,800円	無	無	無	無	3	MSX2	イオシス

富士通

FMVS21651	173,000円	有	有	有	有	3	モニタセット/モデム付	ワンダーボックス
FMVS316A3	168,000円	有	有	有	有	2	モニタセット	ワンダーボックス
FMV53NP5S6	166,000円	有	有	有	有	3	P133/32MB/1.3GB	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV-NU133	159,000円	無	有	無	有	3	P133/48MB/1.4GB	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV5DSE251	125,000円	無	無	無	無	3	P133/16MB/1.2GB/6×CD	マイコンショップ川口

FMV-5166D7	85,800円	有	有	有	有	1	P166/32MB/2.5GB	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV-475NLS	84,800円	無	無	無	有	3	ノート/Windows95	ワンダーボックス
FMV-513D6P1	75,800円	有	有	有	有	1	P133/16MB/1.2GB	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV5133D5	74,800円	無	無	無	無	3	SB, 4×CD, Windows95	イオシス
FM-TOWNS FRESH TV	54,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV46CES3C	49,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/8MB	マイコンショップ川口
FM-TOWNSⅡHR20	25,800円	無	無	無	有	3	キーボード付	イオシス
FM-TOWNSⅡME	24,800円	有	無	無	有	3		情報ハウス
FM-77L4	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス

モデム

OMRON

ME2814C	19,800円	有	有	有	有	3	98・DOS/V用288モデム, TypeⅡ, Win3.1対応	OTTO
ME3314C	19,800円	有	無	有	有	1	33.6Kbps(PCMCIA)	OTTO
ME3314B-M	13,980円	有	無	無	無	3		OTTO

SONY

SMD-V344	19,800円	有	有	有	有	1	4Mメモリ付, FAXモデム	OTTO
SMD-V341	9,980円	有	有	有	有	1	1Mメモリ付, FAXモデム	OTTO

ハードディスク・ドライブ

アイ・オー・データ機器

UHDS-H4G/UPCI	54,800円	有	有	有	有	1	PCⅡ/F付, 4GB, 98・DOS/V用	OTTO

ICM

FT-120	9,980円	無	無	無	無	3	98用外付HDD, SCSIボード無	OTTO
60MSCSI	9,800円	無	無	無	無	3	ボード, ケーブル付	イオシス
INTER-120FE-FB	9,800円	有	無	有	有	3	9801FA用	OTTO
FT-100N	8,800円	無	無	無	有	3	100MB	OTTO
HC-135	7,800円	有	無	無	有	3	SCSIインターフェース付	フレックス四日市
NR-120	3,980円	有	無	無	無	3	98ノート用, 120MB HDD	OTTO

IBM

HDD-PACK(29H9385)	17,800円	有	無	有	有	3	720MB, T.Pad760	OTTO

ELECOM

EN-340ER	9,980円	有	無	無	無	3	EPSON 486FT用, 内蔵, 340MB	OTTO
EN-80	7,980円	無	無	無	無	3	98ノート用, 80MB	OTTO
EN-200N	4,980円	有	無	無	無	3	98ノート用, 200MB	OTTO

富士通

FMHD-212	880円	無	無	無	無	3	外付	OTTO

Logitec

LHD-M4000HA	49,800円	有	有	有	有	1	Mac用外付け4GB HDD	OTTO
LCD-M500	14,800円	無	無	無	有	3		OTTO
LHD-M1000HV	13,800円	無	無	無	有	3		OTTO
SHD-S100	9,980円	無	無	無	無	3	100MB	OTTO
LHD-B240H	9,800円	無	無	無	有	3		OTTO
LHD-FE170KA	9,800円	無	無	無	有	3		OTTO
LHD-FE120K	7,800円	無	無	無	無	3	98BX用HDD	OTTO
LHD-NS260	4,980円	有	無	無	無	3	98ノート用	OTTO
LHD-NS130	3,980円	無	無	無	無	3	98ノート用130MB	OTTO
LHD-NS130J	3,980円	有	無	無	無	3	98ノート用	OTTO

フロッピーディスク・ドライブ

NEC

PC-FD512R	9,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
9821XE-E02	6,800円	有	有	有	有	1	3.5"増設	OTTO
DB-P1	4,800円	無	無	無	有	3		OTTO

ELECOM

FDD-5W	4,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
FDD-5SN	3,980円	無	無	無	無	3	5"FDD1ドライブ	OTTO

Logitec

LFD-52	6,980円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
LFD-582F	3,980円	無	無	無	無	3	5"×2	OTTO
LFD-591F	3,980円	無	無	無	有	3	5"外付FDD	OTTO

CD-ROMドライブ

アイ・オー・データ機器

CDV-AB16	12,800円	有	無	有	有	3	内蔵型16倍速, IDE	OTTO

ICM

CDR-300M	2,980円	無	無	無	無	3	外付	OTTO

NEC

9821NA-C01	3,980円	無	無	無	無	3	増設用	OTTO
PC-OD-102	3,980円	無	無	無	無	3	外付CD-ROM	OTTO
CD-210	1,980円	有	無	無	無	3	倍速, 外付, SCSI	OTTO

ELECOM

ECD-550(Fixell CD)	8,800円	有	無	無	有	3		OTTO

Canon

CD-ROM Drive-IIx(SIVC380)	14,800円	有	有	有	有	1	INNOVA NOTE用II×CD-ROM	OTTO

Panasonic

KXL-783A	18,800円	有	無	無	有	3	PCカード付, 8倍速CD	ワンダーボックス

富士通

FMV-NCD201	14,800円	有	有	有	有	1	4×CD-ROM	OTTO

松下電器

KXL-DN740A	17,800円	有	無	有	有	3		OTTO

MELCO

CDI-24FB	11,000円	有	有	有	有	1	24倍速, 内蔵, DOS/V・98用	OTTO

MOドライブ

NEC

PCOD301RB5	5,980円	有	無	無	有	3		OTTO

パソコン大募集!!
☆只今在庫が不足しています(緊急買い取り宣言)
お客様送料は当店で負担致します。
(商品の状態、条件によっては負担できない場合もあります。)
・中古販売もおこなっております。TEL/FAXにて
ホームページ http://www02.so-net.or.jp/~sunmax/

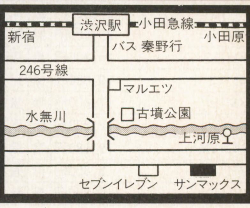
9801、9821、EPSON、DOS/V、Mac
X68K、FMTWII、MSX2+、8801
周辺機器(HDD、FDD、プリンタ、その他)
一部、買い取り下取り、出来ない商品もあります。
〒.住所.氏名.TEL.機種名等を書いた紙を入れてネ
(ヤマト便を必ずご利用下さい。)

SUNMAX
サンマックス
お支払いは便利な代金引き換えです。
納品は一部の地域を除き2.6万以上
無料配送です。 税不要/手数料要

営業時間/
平 日/AM10:30~PM7:10
土・日・祭/AM10:30~PM6:00
定休日/ 毎週水曜日

〈振込先〉中栄信用金庫
渋沢支店(普) 0342685

〒259-1306 神奈川県秦野市戸川376-1 MSビル 1F
TEL. 0463-75-5240 FAX 0463-75-5242



NST

AGNETO MO 640M	49,800円	有	有	有	有	1	オリンパスドライブ	OTTO

システムサコム

SMB-640D	39,800円	有	無	無	無	3		OTTO

ソリッドウェイ

SWMO-E640	52,800円	有	有	有	有	1	SCSI, 外付, Mac/Win	OTTO

その他の外部記憶装置

富士通

ZDR100 SCDS B	12,800円	有	有	有	有	1	Zip, 98, DOS/V, SCSIタイプ	ワンダーボックス

デジタルカメラ

SHARP

MD-PS1-S	64,800円	有	有	有	有	1	MD1枚で2000枚, 写真に音が付く, MD録再OK	OTTO
VE-LC1	29,800円	有	有	有	有	1	1/3'CCD, 35万画素	OTTO

SONY

DSC-F2	39,800円	有	有	有	有	1		OTTO

RICOH

DC-3	29,800円	有	有	有	有	1		OTTO
DC-1	19,800円	有	無	無	有	3		OTTO
DU-2W	5,980円	有	有	有	有	1	リコーDCシリーズ接続セット	OTTO

ディスプレイ

ICM

IS-2617FNII	29,800円	無	有	無	有	3	17インチ, マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

IBM

5574-S17	49,800円	有	有	有	有	1	17"マルチシンク	コンピュータバンク
5574-C06	34,800円	無	無	無	有	3		OTTO
2414-A04	13,800円	無	無	無	有	3	15"マルチスキャン	OTTO
5574-C05	9,800円	無	無	無	有	3		OTTO

Apple

M1299	29,800円	無	無	無	有	3	12"RGB	OTTO
M3379J/A(M2978)	24,800円	有	無	無	有	3	15"マルチ, ピッチ0.28	OTTO
M1298	19,800円	無	無	無	有	3	16"カラー	OTTO
13"RGBカラーモニタ	14,800円	無	無	無	無	3		イオシス

αDATA

ACM217S	28,800円	無	有	無	有	3	17インチ, マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
ACM-217	27,800円	有	無	無	有	3	17"マルチ	OTTO
ACM-215	17,800円	有	無	無	有	3	15"マルチ	OTTO

飯山電気

MF8615	25,800円	無	無	無	無	3	15"マルチ	イオシス

NEC

PC-KM173R	49,800円	無	無	無	無	3	640×400〜1280×1024	イオシス
D172	47,800円	有	有	有	有	1	17"マルチスキャン	OTTO
PC-KM171	46,800円	無	無	無	無	3	17インチ, 98・DOS/V・Mac	ワンダーボックス
PC-KM172	39,800円	無	無	無	無	3	640×400〜1280×1024	イオシス
PC-KM173	39,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-KM173R	39,800円	有	無	無	有	3		OTTO
D171	34,800円	有	無	有	有	3	17"マルチスキャン	OTTO
PC-KM173	34,800円	有	無	無	有	3	17"マルチ, 98・DOS/V・Mac用, 0.28mm	OTTO
PC-KM173	33,800円	無	有	無	有	3	17インチ, マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM172	29,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-KM152	27,800円	無	無	無	無	3	15"マルチスキャン	イオシス
PC-KM153R	27,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-KM151	25,800円	無	無	無	無	3	15"マルチスキャン	イオシス
PC-KM153	25,800円	無	無	無	無	3	15"ディスプレイ, マルチ, 98用	イオシス
N1145-12	19,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	OTTO
PC-KM151	17,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-KH1511	12,800円	無	無	無	有	3	15", H98専用, 0.28mm, 複合29ピン	OTTO
JC-1431VMA	9,980円	無	無	無	有	3	カラーSVGA	OTTO
N5925L	9,800円	無	有	無	有	3	20インチ, マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD1522	9,800円	無	無	無	無	3	15"ディスプレイ, 9821シリーズ等用	イオシス
98メイトディスプレイ	8,000円	無	無	無	無	3		コムネット
PC-KD1511	6,500円	無	無	無	無	3	15"ディスプレイ, 98用	イオシス
PC-KD881	6,500円	無	無	無	無	3	15"ディスプレイ, 98用	イオシス
PC-KD1521	5,800円	無	無	無	無	3	15"ディスプレイ, 98用	イオシス
PC-KD881	5,800円	無	無	無	無	3	15"ノーマル, 0.28mm, D-SUB15	OTTO
PC-KD882	5,800円	無	無	無	無	3	15"ディスプレイ, 98用	イオシス
PC-KD854n	5,500円	無	無	無	無	3	14"ディスプレイ, 98用	イオシス
N5913R	4,800円	無	無	無	有	3	14"ノーマル, 0.28mm, D-SUB15	OTTO
PC-KD551	4,800円	無	無	無	無	3	14"デジタル, 400ライン	イオシス
PC-KD854	4,800円	無	無	無	無	3	14"ディスプレイ, 98用	イオシス
N5285-61B	3,980円	無	無	無	有	3	15"カラー	OTTO

COMPAQ

MODEL461	19,800円	無	無	無	無	3	640×480〜1024×768	イオシス

SHARP

CV14FD	5,000円	無	無	無	無	3	14インチモニタ	ワンダーボックス

SONY

CPD15SF8	37,800円	無	無	無	無	3	15"マルチ, トリニトロン	イオシス
CPD1404S	29,800円	無	無	無	無	3	14"マルチ, トリニトロン	イオシス

DEC

PCXCV-AC15"	25,800円	無	無	無	無	3	15"マルチスキャン, 0.28	イオシス

DELL

D1526T-HS	32,800円	無	無	無	無	3	15"マルチ, トリニトロン	イオシス

NANAO

FLEXSCAN F347	39,800円	無	無	無	無	3	640×480〜1280×1024	イオシス

日立

20"マルチスキャン(CM2096MJ)	79,800円	有	有	有	有	1	20"マルチ, ARコート	OTTO

富士通

FMVDP973	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO

MAG

MX17H	49,800円	無	無	無	無	3	トリニトロン	イオシス
MX17S	49,800円	無	無	無	無	3	トリニトロン	イオシス
MX17S	34,800円	無	有	無	有	3	17インチ, マルチ, トリニトロン	ユニオンコンピューターネットワーク

三菱電機

RD15G	35,800円	無	無	無	無	3	15"マルチ, 0.25	イオシス
FA34WEX	19,800円	無	無	無	無	3	14"マルチ, X68K・TOWNS・Mac OK	イオシス

プリンタ

IBM

5577-H02	69,800円	無	無	無	有	3	ドット水平プリンタ	OTTO

Apple

Style Writer	11,800円	無	無	無	無	3	インクジェット, Mac用, ドライバー付	イオシス

ALPS

MD-2000S	28,000円	有	無	有	有	3	Mac用マイクロドライプリンタ	コンピュータバンク

NEC

PC-PR101/63	22,800円	有	無	無	有	3	10"ドットインパクト	OTTO
PC-PR700J	17,800円	無	無	無	無	3	PR系, 15"ドットインパクト	イオシス
PC-PR101/J180	12,800円	有	無	無	有	3	A4, インクジェット	OTTO
PC-PR101/J100L	9,800円	有	無	有	有	3		OTTO
PC-PR101/J80L	9,800円	有	有	有	有	1		OTTO

EPSON

PM-2000C	55,800円	有	有	有	有	1	A3対応, フォトマッハプリンタ	ワンダーボックス
MJ-5000C	48,000円	有	無	無	有	3	A3用紙, カラーインクジェット	コンピュータバンク
VP-5000	22,800円	無	無	無	無	3	ESC/P, 15"ドットインパクト	イオシス
LP-2000	15,800円	無	無	無	有	3		OTTO
MJ-1000V2	14,800円	有	無	有	有	3	モノクロインクジェット	OTTO
MJ-700V2C	12,800円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
MJ-500C	9,980円	無	無	無	有	3		OTTO

Canon

BJ-220JC2	19,800円	無	無	無	無	3	ESC/P, インクジェット, A3	イオシス

BJC-35V	17,800円	無	無	無	有	3	バブルジェットカラー, A4, ノートタイプ	OTTO
BJ-330J	16,800円	有	無	有	有	3		OTTO
BJC-600S	14,800円	有	無	有	有	3	360dpi, Mac専用	ワンダーボックス
BJC-400J	12,800円	有	無	無	有	3	バブルジェットカラー, A4, オートシートフィーダ	OTTO
BJ-10V	7,980円	無	無	無	有	3	モノクロ, バブルジェット, A4, ノートタイプ	OTTO
LBP-A404F	7,800円	有	無	無	有	3	トナー無	フレックス四日市
BJ-300J	5,800円	無	無	無	無	3	PS55対応	フレックス四日市
LBP-B406EII	5,000円	無	無	無	無	3	トナー無	フレックス四日市

ゼロックス

LW.OFFICE 105W	79,800円	有	有	有	有	1		OTTO

日本ヒューレット・パッカード

Desk Writer320	9,980円	無	無	有	有	3	カラー, A4	OTTO
Desk WriterC	8,980円	有	無	無	有	3	15"24.5k-69MHz	OTTO
Desk Writer	6,980円	無	無	無	有	3		OTTO

スキャナ

Apple

APPLE SCANNER	12,800円	無	無	無	無	3		OTTO

αDATA

ASC-600	8,000円	有	無	無	有	3	カラースキャナ, A4サイズ	ワンダーボックス

EPSON

GT-5000WINP	24,800円	有	有	無	有	3	パラレルボード付	ワンダーボックス
GT-6500ART2	19,800円	無	無	無	無	3	Mac用, フラットベッド	OTTO
GT-6500WIN2	19,800円	無	無	無	無	3		OTTO
GT-100	9,980円	有	無	無	有	3		OTTO

PCカード

αDATA

AD-PCS3	4,500円	有	有	有	有	1	ZIP専用 カード	ワンダーボックス

インターフェース

アイ・オー・データ機器

GA-PG3D2	10,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
GA-PVR3D4/PCI	9,800円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
GA-DR2/VLB	8,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市

NEC

PC-9801FA-02	9,800円	有	無	無	有	3	FA用SCSIボード	ワンダーボックス
PC-9801-87	5,800円	無	無	無	無	3	FELLOW用FDD I/F	イオシス
PC-9801-92	5,800円	無	無	無	無	3	SCSI2 FIFO転送 CBUS	イオシス
PC-9801-26K	4,800円	無	無	無	無	3	FM音源ボード	イオシス

MELCO

IFN-SC	4,500円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

ODP／メモリ

アイ・オー・データ機器

PK-Ne100	8,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
PK-Ne75	7,800円	有	有	有	有	2	PC-9821Ne対応	ワンダーボックス
PK-Nd50	5,800円	有	有	有	有	2	PC-9821Nd対応	ワンダーボックス
PK-Cx87D	4,980円	有	無	有	有	3	PK-Cx486用コプロセッサ	OTTO
PK-Nd75	4,980円	有	無	無	無	3	9821Nd, Ne2用, 3倍速	OTTO
PK-NXC40	3,980円	無	無	無	無	3	9801NX/C用倍速CPU	OTTO

intel

JBOXODP5V83	7,980円	有	無	無	有	3	PODP(SX, DX33→P83, DX2→P83)	OTTO
JBOXODP486DX33	2,980円	有	無	有	無	3		OTTO

Century

MOT-68040-33	9,980円	有	無	有	有	3		OTTO

MELCO

ENA-8000	9,800円	無	無	無	無	3	NS/A用 8MB RAM	イオシス
ENR-8000	9,800円	無	無	無	無	3	NS/R用 8MB RAM	イオシス
ENT-6000	9,800円	無	無	無	無	3	NS/T用 6MB RAM	イオシス
RCD-8000	9,800円	無	無	無	無	3	98ノート用 8MB RAM	イオシス
SX7-512	9,800円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
RCD-4000	4,800円	無	無	無	無	3	98ノート用 4MB RAM	イオシス
RCS-4000	4,800円	無	無	無	無	3	98ノートN NS NS/E用 8MB RAMカード	イオシス
EFA-4000	3,500円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
HNE-25T	3,500円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
RCS-2000	3,500円	無	無	無	無	3	98ノートN NS NS/E用 4MB RAMカード	イオシス

MIDI音源

Roland

SCP-55	9,800円	有	無	無	有	3	PC-98・DOS/V・Win95対応	ワンダーボックス

その他

MELCO

MBN-D	12,800円	有	無	有	有	3	MPEGボード	ワンダーボックス

調査にご協力いただいた販売店リスト

■OTTO：〒101-0021 東京都千代田区神田須田町2-2 鹿友第22ビル ☎03-5256-3801
■パシフィックネット：〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル4F ☎03-3733-1441
■コンピュータバンク：〒150-0002 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル ☎03-3797-1221
■情報ハウス：〒228-0024 神奈川県座間市入谷4-15-2-307 ☎0462-57-1605
■コムネット：〒274-0825 千葉県船橋市前原西3-21-13 ☎0474-76-0860
■マイコンショップ川口：〒332-0012 埼玉県川口市本町2-6-25 ☎048-222-8655
■フレックス四日市：〒510-0074 三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F ☎0593-53-7503
■イオシス：〒556-0005 大阪市浪速区日本橋5-14-13 ☎06-631-6695
■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556-0005 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
■ワンダーボックス：〒984-0805 宮城県仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681

パソコン周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

遊基パソコン館は

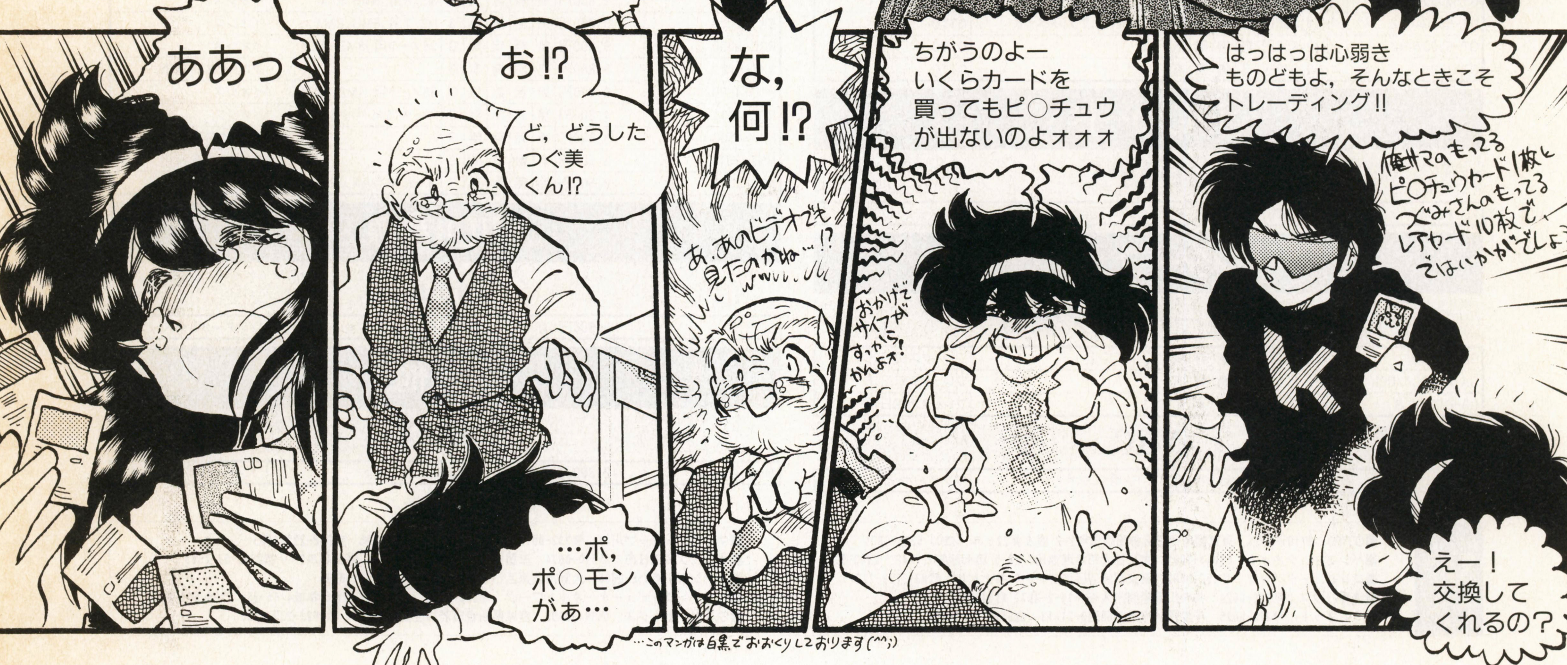
商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)
専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量買い付けにより
常時中古品大量在庫有

お問い合わせは
買取対象商品／パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品
遊基パソコン館
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F
TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10:00ーPM7:00
栃木街道沿い県立博物館南

スーパーパソコンレクチャーX

STAGE＃34:「キミの眼は元気？健康的にパソコンを!」



★ゲームは１日１時間！…ってフレーズを懐かしく感じる人はトシがバレますね。８ビット家庭用ゲーム機ブームの初期の頃，某連射名人がよく使っていたフレーズです。眼に悪いのは何もパソコンだけではありません。ゲーム機のテレビだって相当ダメージがあるものです。

★パソコン使用時の，１時間に10～15分という休止時間の割合は，労働省で定めたガイドライン「VDT（Video Display Terminal）作業のための労働衛生上の指針について（1987.12.20）」に記されているものです。なんと，名人の言うことは正しかったのです！

★本は１時間程度ではそれほど眼は疲れませんが，ゲーム機／パソコンの画面を見続けるのは非常に疲れます。何が違うのでしょう？最大の違いは，紙は光を受けて見える物体である（私たちは反射光を見ている）のに対し，ブラウン管ディスプレイは自ら光る物体である（直接光を見ている）ことです。特にパソコンやゲームの場合はジッと画面を凝視してしまうため，まばたきも涙も少なくなり，どうしても眼に負担がかかってしまうのです。

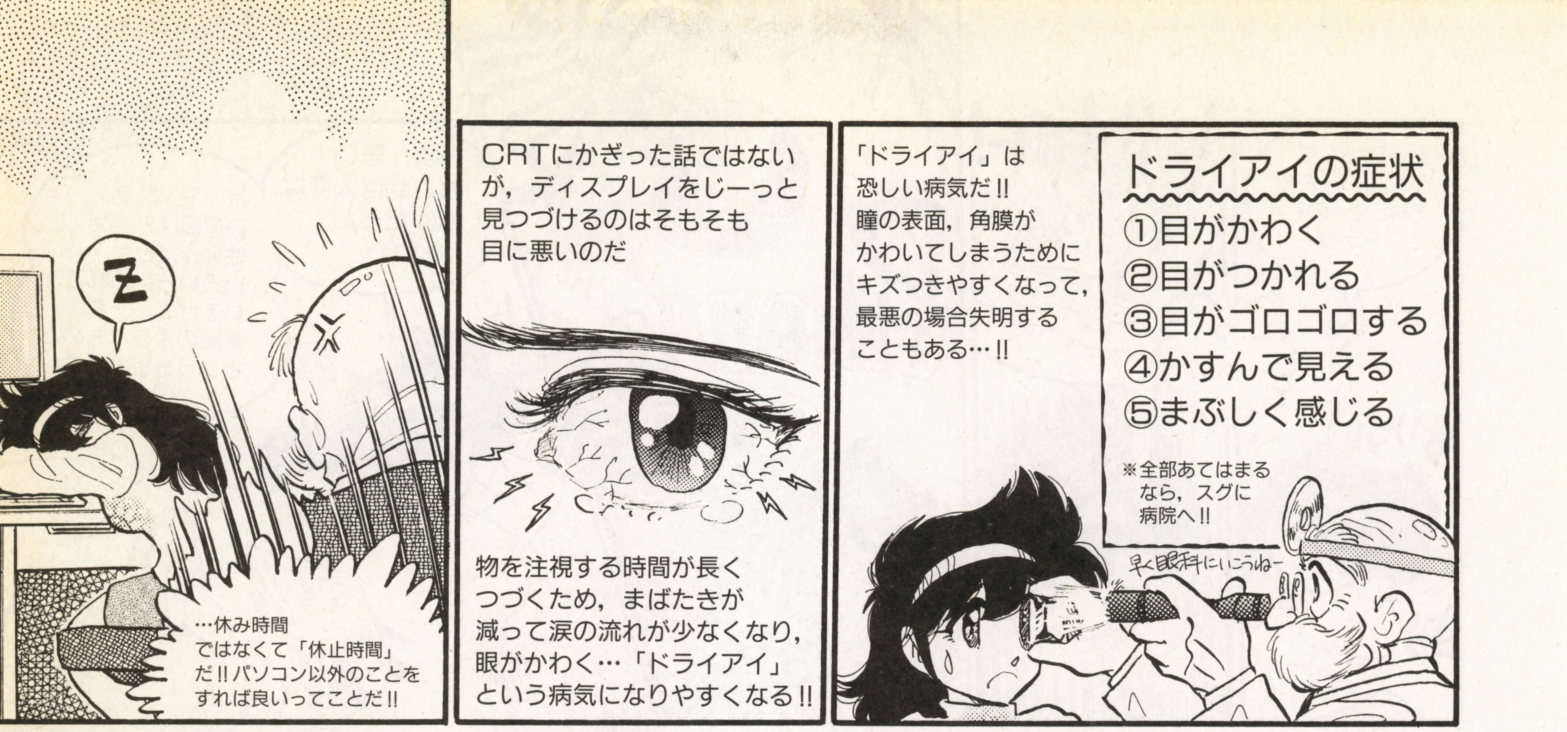
★液晶ディスプレイも発光体ですが，ブラウン管ほど明るくもないし，電磁波も少ないようなので少しはマシなようです。一番眼の疲れない表示装置は…実は紙にプリント・アウトすることだったりします。

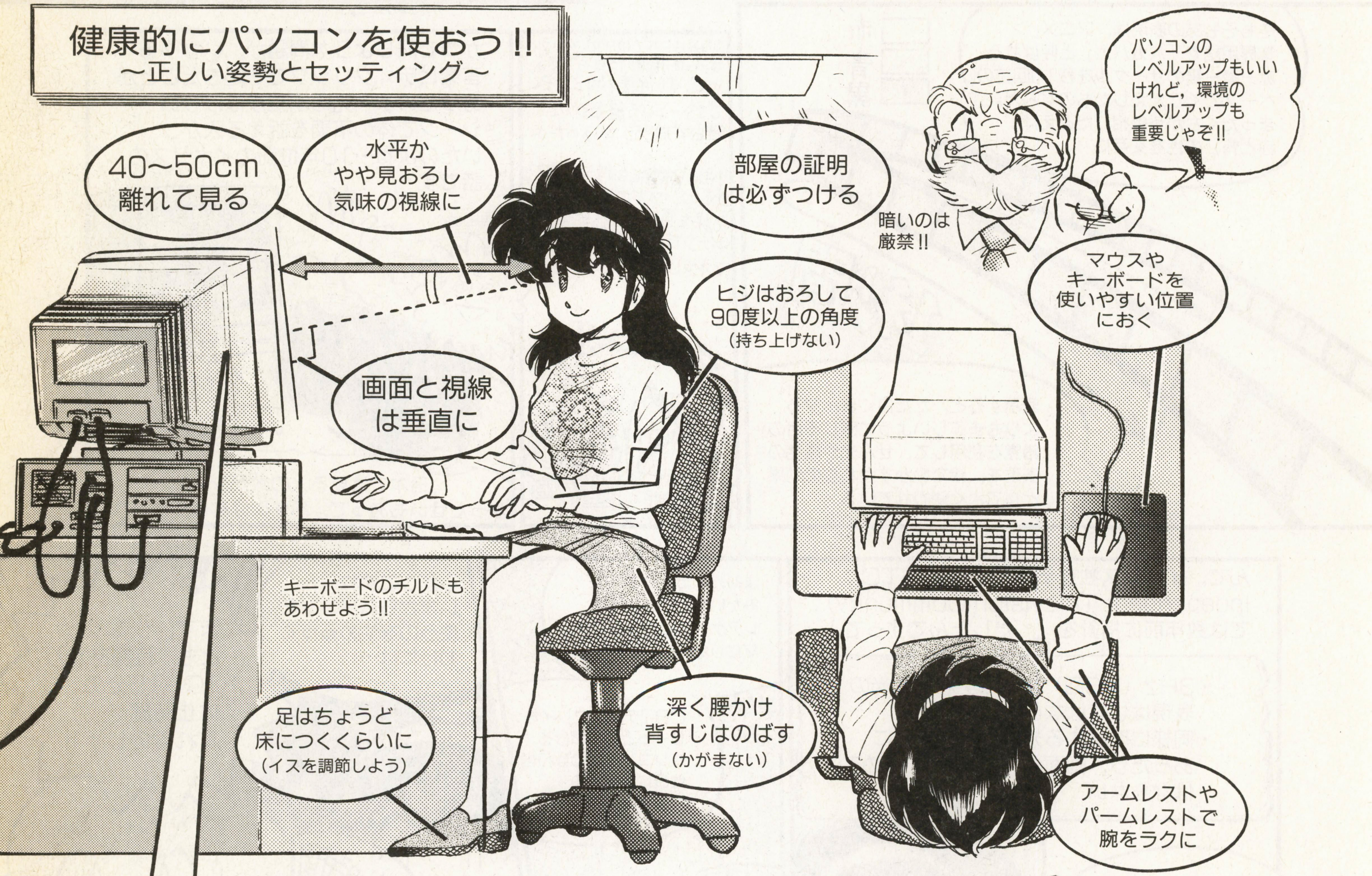
★眼の疲れる原因には，他にディスプレイなどの表示品質による部分もあります。最近のディスプレイはたいていフリッカレス（ちらつき防止）ですが，表示モードはノンインターレースで使うようにしたり，文字が読みにくいほど解像度を高くし過ぎたりしないようにしましょう。

★セーブ・ポイントやポーズ機能がなくて，連続１時間以上プレイしなければならないようなゲームはPL（製造物責任）法でアウトかもしれませんが，自分の体は自分で守りましょう！ご用心，ご用心…。

本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。

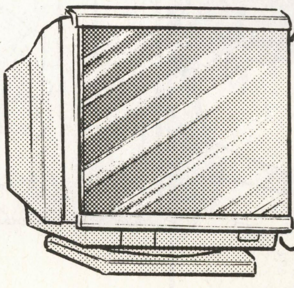
あっはーん♡
うれしいーん♡
あ・た・し・の・
ピ○チュウー
すりすり
すり
にせものー!
カビチュウ
にせものポ○モ
…?
…へ!?
Pika!!
OUCH!
Pi〜ka!!
パチモン get out だぜ〜
このシーンは安全です
…ま，思い
おこせば大変な
事件だった
わねぇ！
ポ○モン騒動
の原因は光感受
性発作だとか，
いろいろ言われて
いるけど，一種の
催眠のようなものだ
という分析もある
ファンのみなさんごめんなさいっ
そもそもあの表現は，アニメ
業界用語で「パカパカ」と呼ばれる
赤ー青ー黒のサイクルを秒10回位の
ペースでくりかえしたものなんだ。
まったくちがう色相（たとえば
赤と青）の色を交互に
赤
青
黒
1秒間
表示すると，ただ白く表示する
よりもまぶしいように感じる目の
錯覚を利用して，せん光や爆発の
表現を，絵で動かすかわりの効果
としてよく使われている
ちなみにこの"パカパカ"という
手法は撮影だけでできる
ので，制作費がすごく安く
できる…という経済的な
理由で成り立っているのだよ
パレット機能を使うと，実は
パソコンでもカンタンに同じ
効果を再現できてしまうが，
キケンなので良い子は絶対
マネをしてはいかんぞ!!
マネすんなよ!!
かつて同じような問題が，いわゆる
音楽ビデオクリップでも起きたことが
あったのよ…光の明滅がはげしい
シーンで体の不調を訴える人が
いたのよね…10年位前のイギリスの
話です
日本では見る人の数が少な
かったせいもあって，事件にはならなかったわ
んで，イギリス独立テレビ委員会（ITC：
Independent Television Community）
では数年前に指針を　だしたんですって！
・3Hz（秒3回）以上で明滅する光の
表現はしてはならない
・同様に明滅する光が画面の中央に
あったり，画面の10%以上をしめて
はならない
パカパカ表現と同じ
やりかたで輝いているように
見せる方法は，ゲームでも
よくあるんだけど，
たいていはこのITCの
基準はクリアしているから
まぁ大丈夫かもね
まあ，くだんのさわぎ
みたいなのはかなりの
レアケースだからあまり
気にしないにしても…
CRTディスプレイを
じーっと見つづける
パソコンってのは相当
健康には悪いの
じゃよォ
しかしですねー
いまさらパソコンを
使うのをやめるって
わけには…
まず，少なく
とも1時間あたり
10〜15分の
休止時間を
入れるのじゃ!!
休止時間





ディスプレイの調整も重要だ!!

- 画面を明るくしすぎない（バックグラウンドに白系をさけるのも効果的）
- コントラストは高めにしがちだが，やや低くする
- ゆがみをなくす（出荷状態だとけっこうゆがんでいるものです）



反射（うつりこみ）防止や
紫外線，電磁波カットの
CRT用フィルタもあるぞ！
かえって見えにくくなる場合も
あるので，見えぐあいをチェック
してから買おう

電磁波の影響も無視できないものがあるぞ…ただし，距離の2乗に反比例してエネルギーは減るから，CRTディスプレイからなるべくはなれたほうがいいともいわれている
距離2倍は面積が4倍 すなわち パワーは1/4になるのだ!
こんな電磁波吸収グッズもあるぞ！これは自分で電磁波を吸収してしまうそうだ
吸収とゆーか電磁波を打ち消すというか… SF的に言えば対消滅ちゅーか…
ガガガ的にいえばイレイザーヘッドみたいなもんかの一…
電磁波防止エプロンなんてけっこう昔からあるわよね
電磁波の影響
(といわれているもの)
・体温上昇
・脳波抑制
・ガン発生率上昇
・胎児の発育阻害
けっこう重いものなんですが…
女性の方はいちおう用心にいかがかしら?
どのくらい効果があるかは知らないけど…
目がつかれたり，腕や肩がコッたときは…
①あたたかいタオルを！
ヤケドしないように!
②遠く，近くを交互に見る
近視防止と同じです
③かるく体操をする
ウデ，カタ，クビのコリをほぐしましょう
④5分くらい目をつぶってねる
ほんの5分でもけっこう効果あるのよ!
ま，何よりも，やはりあまり長時間のパソコンやゲームは体にわるい!! 長くても1日でトータル3時間以下にしたいのう
パソコン以外のこと，本をよむとかスポーツとか，リフレッシュしましょうね!!
うーーーーーん それにしてもカードはほしいわ，おカネはないわ，で困ったなあーー
なんか かげが みたいじゃの
あるよー ピ○チュウ！カードじゃないけど…
なによ，またニセモノじゃないの？
さっきのはホントにパチモン（ニセモノ）だって知らなかったんよ
Special thanks to MaE. Asisted by
こんどはホンモノですよ！
え？
苦労しましたよォー
ホントはオチを3月ネズミにしたかったけど…!
本 物
ぎゃあああ あああ
ちゅう
な…なんてコトを…
いやー 色塗ったりシッポつけたり タイヘンでぇー …あんっ ネズミポ○モンでしょ?
TO BE CONTINUED

インフォメーション・キャッチ・アップ

Information Catch Up

今月の注目 Catch UP!

1枚のチップに100枚の画像が記録できる！

●松下電子工業 サンディスク 80Mbitフラッシュ・メモリ

松下電子工業と米国サンディスク社は，世界で初めて『80Mbitフラッシュ・メモリ』の開発に成功しました。

このチップは，バイト換算で10MBの容量を誇ります。1枚で，デジタル・スチルカメラの画像なら約100枚が記録できる大容量。このメモリチップを使用すれば，これまでのメモリカードも，大幅な容量アップが見込めます。デジタル・スチルカメラや携帯情報端末でも，より多くのデータを保存できるようになり，使い勝手がアップすることは確実です。

また，データの読み書き速度も，従来のカードとくらべ約2倍に向上しており，データの転送もスピーディになっています。

このチップが採用された製品が登場するのはまだ先になりそうですが，これからの活用に大きな期待がかかる新技術といえるでしょう。

■問い合わせ先
松下電子工業株式会社
メモリー事業部開発部 ☎075-956-9539

■ホームページ
http://www.mec.panasonic.co.jp/index.html

速報 Windows98の日本語版ベータを35,000人に3,600円で提供!! 締め切りは2月12日!! 急げ!!

発売時期が気になる「Windows98」ですが，本誌の締め切りギリギリになって，ドーンと太っ腹な企画が発表になりました。

メーカーや出版社などには，発売前の評価版（ベータ版ともいう）を配布することはよく行なわれていましたが，Windows98のベータ評価プログラム「Microsoft Windows98 プレビュープログラム」への一般参加受付を，2月5日から2月12日までの期間 http//:www.microsoft.com/japan/ で行なうというものです。

この「プレビュープログラム」は限定35,000人のユーザーを対象に，Windows98の日本語版ベータを3,600円（部材費，郵送費，サポートコストを含む。消費税別）で提供するというもの。また，製品発売までの期間限定で，電話による無償ユーザー・サポートもしてくれます。

マイクロソフトでは「現在Windows98の開発を進めており，これまでに国内で3,500サイト以上の開発者を対象にベータテストを実施してきました。プレビュープログラムでは，ベータテストの対象をユーザーに拡げることで，Windows98のベータ版を早期に評価する機会をより多くのユーザーに提供します。なお，このプレビュープログラムは，製品発売前の技術評価を目的としており，初心者ユーザー対象ではありません」とアナウンスしています。

Windows98はWindows95と比較して，操作性と動作速度の向上と高信頼性がはかられ，最新のハードの機能にも対応しています。「パソコンの全く新しい利用方法を提供します」とマイクロソフトが発表しているように，Windows98は32ビットデスクトップOSとして，最新鋭の機能が搭載されるようです。もちろんこれまでのWindows対応アプリケーションやテクノロジーも継続してサポートされます。

■Windows98に必要なシステム

- **コンピュータ本体**：i486/66MHz以上のCPUを搭載したPC/AT互換（DOS/V）機，またはNEC PC-9800シリーズ（Pentium以上を推奨）
- **メモリ**：16MB以上
- **ハードディスク**：セットアップ時に170MB以上の空き容量が必要
- **ディスプレイ**：VGA（640×480）以上の解像度を備えたディスプレイ・アダプタ

■「Microsoft Windows98 プレビュープログラム」の概要

- **募集人数**：限定35,000名（応募者多数の場合は，厳正な審査の上当選者を決定）
- **申し込み期間**：2月5日（木）～2月12日（木）
- **申し込み方法**：http://microsoft.com/japan/ のマイクロソフトのサイトを通じて申し込みができます。期間中，上記Webサイトに申し込み受け付けページへのリンクが設けられます。所定の申し込みフォームに必要事項を記入の上，インターネットを通じて申し込みを行ないます。応募者多数の場合は，厳正なる審査の上，当選者を決定されます。当選者には，後日当選通知と振り込み用紙が送付され，所定の方法で代金を支払います。入金の確認が取れしだいキットが発送されます。
- **代金支払方法**：クレジットカード（VISA，MASTER，JCB，アメリカン・エクスプレス），あるいは銀行振込
- **価格**：3,600円（本体）+180円（消費税）
- **キット内容**：Windows98 オペレーティングシステム ベータ3CD-ROM（日本語PC-AT互換（DOS/V）機とNECのPC-9800シリーズを含む。12月1日（火）までの仕様期限が設定されています），Windows98 Preview Programスタートガイド，セットアップに関する技術サポートのご案内，その他

デスク・トップ・パソコン

メーカー初のデスクトップ・モデルは誰もが満足の高性能！

●ソーテック PC STATION 300シリーズ

『PC STATION 300』シリーズは，ソーテック初のハイエンド・デスクトップ・パソコン。これまでのノート・パソコン販売で培ったノウハウを生かして，デスクトップ・パソコンの販売もはじめました。

発売されたのは，プロフェッショナルタイプ・モデルの『PC STATION 300S』（価格298,000円）と，マルチメディアタイプ・モデルの『PC STATION 300M』（価格368,000円）の2モデル。発売日には，搭載メモリ容量を128MBにした限定モデル100台が用意されましたが，初日に完売。好評につき現在再出荷されています。

搭載CPUは，最速のPentium Ⅱ-300MHz。グラフィック専用のAGPバスを装備したマザーボードを採用しており，大容量データを必要とする動画・3Dデータを高速転送でき，軽快な画面表示が可能です。

メインメモリは，高速アクセスが特徴のSDRAMを採用。最大で384MBまで増設できるようになっています。ビデオカードには，AGP対応のATI社製「3D RAGE PRO」を装備。このカードは，AGPバスを2倍速転送モードとして動作させる初のAGPカードで，とくに3次元描写などの能力が大幅に向上しています。

HDD容量は，たっぷりの6.4GB。ディスプレイは17インチモニタが付属するなど，じつに豪華な構成。電源部分に取り付けられる放熱ファンも静かなタイプで，細かいところまで配慮された設計は好感がもてます。

3D画像や動画などを驚異的な速度で処理できる，ハイスペックなデスクトップPCといえるでしょう。

■問い合わせ先
株式会社ソーテック　ソーテックダイレクト
☎0120-33-4290
■ホームページ
http://www.sotec.com/

PC STATION 300の主な仕様

製品名	PC STATION 300S	PC STATION 300M
CPU	Pentium Ⅱ-300MHz	
セカンド・キャッシュ	512KB	
メモリ（最大）	128MB（384MB）	
ビデオ（メモリ）	ATI 3D RAGE PRO（SGRAM 4MB）	ATI 3D RAGE PRO（SGRAM 8MB）
HDD	6.4GB	
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）	
CD-ROMドライブ	24倍速	
サウンド	PCM音源（16bit／44.1KHz），FM音源，64ボイスウエーブテーブル音源（GM音源）	
拡張スロット（空き）	PCI×3（2），ISA×1（1），PCI／ISA×1（1），AGP×1（0）	

ノート・パソコン

液晶ディスプレイが大きくなった！

●日本ゲートウェイ2000 Gateway Solo 2300 233XL

日本ゲートウェイ2000は，マルチメディア機能に優れたA4サイズのノート・パソコン『Gateway Solo 2300 233XL』（価格459,800円）の液晶ディスプレイを，従来の12.1インチから大型13.3インチに変更し発売しました。

これまでのサイズの液晶ディスプレイでは，解像度800×600ドットが最高でしたが，今度の13.3インチTFTカラー液晶ディスプレイでは，1,024×768ドットまで表示が可能。画面をより大きく使うことができます。

CPUにMMX対応Pentium-233MHzを搭載しており，MMX対応のマルチメディア・ソフトを最大限に楽しめます。

メインメモリは，標準でなんと64MBも内蔵し，最大でも192MBまで拡張が可能になっています。ビジネス・ソフトはもちろん，3Dゲーム・ソフトも快適に動作できそうですね。ビデオチップは，128bitビデオ・アクセラレータ「Neo MagicNMG4」を搭載。2MBのビデオRAMを装備しており，高速，高解像度の画像処理を実現します。

NTSCコネクタを備えているので，TVやプロジェクタに画面を出力すれば，ゲームを臨場感ある大画面でプレイすることもできます。

HDDは4GB。32Bitカードバスおよび，ZVポートをサポートするPCカードスロットも備えるなど，ノート・パソコンとして十分な機能を有しています。また，33.6KbpsのPCカードFAXモデムが標準添付されているので，通信環境も申し分ありません。

■問い合わせ先
日本ゲートウェイ2000株式会社
☎0120-54-2000
■ホームページ
http://www.gw2k.co.jp/index_content.htm

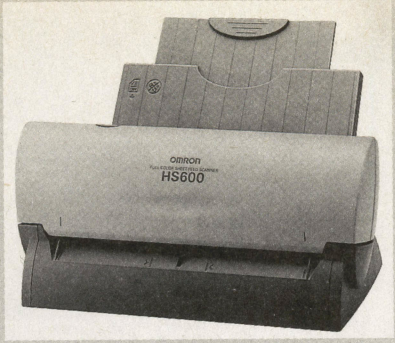
Gateway Solo 2300 233XLの主な仕様

CPU	MMX対応Pentium-233MHz
ディスプレイ	13.3インチTFTカラー液晶ディスプレイ
セカンド・キャッシュ	512KB
メモリ（最大）	648MB（192MB）
ビデオ（メモリ）	NeoMagic NMG4（2MB）
HDD	4GB
FDD	3.5インチ×1（1.44MB／720KBモード対応）
CD-ROMドライブ	10倍速
サウンド	YAMAHA OPL-3A
PCカードスロット	TYPE Ⅱ×2（TYPE Ⅲ×1）

スキャナ

厚い雑誌や新聞も読み取れる！

●オムロン HS600



『HS600』(価格44,800円)は，600dpiの光学解像度を実現したシートフィード・スキャナです。同社製の従来のシートフィード・スキャナにくらべ，解像度が1.5倍に向上し，より素材に忠実な色合いを再現できるようになりました。

自動給紙装置を搭載しており，最大25枚の連続給紙が可能。これにより，複数枚にわたる書類などを連続して読み込むことができます。また，従来のシートフィード・スキャナではむずかしかった，厚みのある本や雑誌，新聞などの読み込みにも対応。スキャナの読み取り部分を取り外すことで，自走モードで読み取りができるようにりました。

本体サイズは，309×251×203mmで卓上にも設置できるコンパクト設計。接続には，パソコンに標準搭載されているパラレル・ポートを利用。専用の接続ボードを用意せずに済むので，パソコン・カバーを開けることなく接続できます。

書類管理に役立つ「Presto! PageManager」をはじめ，6種類のソフトが標準添付。読み込み済みデータの管理も，付属ソフトで行なえるようになっています。

■問い合わせ先
オムロン株式会社　営業部東部営業課
☎045-411-7223
■ホームページ
http://www.omron-ped.com/

HS600の主な仕様	
スキャナタイプ	シートフィード・スキャナ
光学解像度	600dpi（24ビットカラー，8Bitグレースケール，モノクロ2値）
読み取り方式	自走，またはフィーダ読み取り方式
読み取り幅	52mm（名刺サイズ）～216mm（A4，レターサイズ）
読み取り速度	8.2ms／line（カラーモード300～600dpi） 5.5ms／line（モノクログレー，カラーモード75～200dpi） 1.4ms／line（白黒単純2値）
外形寸法／重量	309×251×203mm／約2.6kg（PPA，ACアダプタを除く）

ビデオ・エンコーダ

ビデオ・エンコーダの最高峰

●コンパル Tempest（テンペスト） XGA

コンパルの『Tempest XGA』(価格59,800円)は，パソコンの画像をTVに表示できるビデオ・エンコーダ。

Tempest XGAは，これまで技術的にもTVの性能からも困難だった，XGA（1,024×768ドット）のスキャン・コンバートを可能にしました。しかも，専用の半導体を独自開発したことで，いままでにない低価格を実現しています。

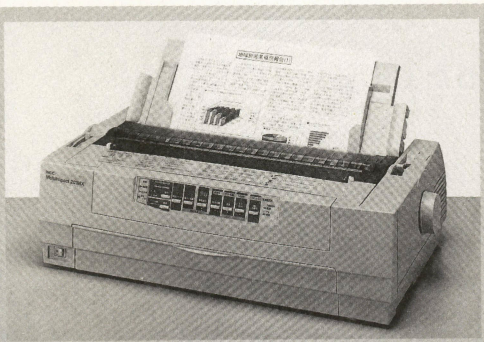
チラツキを防止する“フリッカー・フリー”や，フレーム・バッファ・メモリの搭載といった技術により，鮮明で忠実な画質を実現。また，接続するだけで使用できる“プラグ＆プレイ”に対応しているので，面倒な設定なしに，パソコンの画面をTVに出力することができます。

■問い合わせ先
株式会社コンパル　📞0120-505-770
■ホームページ
http://www.compal-international.co.jp/index.htm

ドット・プリンタ

国内初のUSB対応ドット・プリンタ

●NEC MultiImpact（マルチインパクト）201MX



NECは先進のインターフェースUSBに対応したドット・プリンタ『MultiImpact201MX』(価格94,800円）を発売しました。USBとは，ユニバーサル・シリアル・バスの略で，さまざまな周辺機器を接続できる新しい接続端子のこと。MultiImpact201MXは，USB対応にすることで“プラグ＆プレイ”を実現。パソコンとの接続状態を自動的に認識して，プリンタ・ドライバを切り換えるなどの作業が自動的に行なわれるようになっています。また“ホット・プラグ”対応により，パソコンが動作している状態でも，プリンタの接続／取り外しが可能です。

印刷速度は漢字印字で最高144字／秒で，インクを交換すれば8色印刷が可能。

またオプションを取り付ければ，4種類の用紙を同時にセットし，切り替えて使用できる“マルチウェイ・ローディング機能”にも対応します。サイズの異なる用紙で印刷するような場合には，便利な機能ですね。

標準添付の印刷統合管理ソフト「PrintAgent」では，プリンタの状態をパソコンの画面や音声で確認でき，動作状況がすぐにチェックできるようになっています。

■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
📞0120-60-9821
■ホームページ
http://www.nec.co.jp/

MultiImpact201MXの主な仕様	
印字方式／解像度	ドット・インパクト方式／160×160dpi
印字速度	標準72字／秒，最高144字／秒
カラー印刷	8色
インターフェース	IEEE1284準拠双方向パラレル，USB（オプション）
対応用紙	A5～A3普通紙／専用紙／ハガキ／ラベル紙など
外形寸法／重量	600×370×165mm／約14kg

ホーム・ページ・ツール集

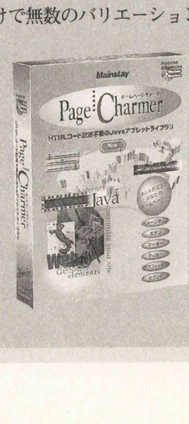
HTMLコード記述不要のJavaアプレット集

●ウイニングラン・ソフトウェア ホームページチャーマー

インターネットのホームページ上で簡単に，「アニメーション・ボタン」や文字を流して表示する「電光掲示板」などが作成できるソフトが登場しました。それが『ホームページチャーマー』(価格12,800円）です。

ホームページチャーマーは，カスタマイズ可能なJavaアプレット集。動作環境はInternet Explorer 4.0以降など，Javaが使用可能なWWWブラウザ上で，どのアプレットもHTMLによる記述が不要。マウスで希望の機能をクリックするだけで，かんたんに割り当てることができます。

WWWブラウザ上で表示される編集可能なパラメータをドロップダウン・メニューから選択したり，数字を入力するだけで無数のバリエーションを作ることが可能となっています。



■問い合わせ先
ウイニングラン・ソフトウェア株式会社
☎03-3372-8440
■ホームページ
http://www.winningrun.co.jp/j/index.htm

作曲ソフト

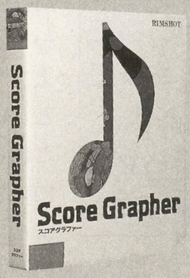
ソフトウエア・シンセサイザ付きのミュージック・ソフト

●リムショット
スコアグラファー
Score Grapher

リムショットの『Score Grapher』(価格22,800円) は，外部音源やMIDI機器がなくても，パソコンだけで楽譜作成&演奏が楽しめるミュージック・ソフトです。

Score Grapherは，VSC-88／S-YXG50／S-YG20の3種のソフトウエア・シンセサイザを同梱しており，パソコンだけで演奏することができます。もちろん，外部MIDI音源を接続して使用することも可能です。

楽譜入力は，マウスで五線譜に音符を貼り付ける方法と，画面上の鍵盤をクリックして入力する方法の2とおり。MIDIメッセージを編集する微調整機能も用意されています。また，フォルテやクレッシェンドなどの音楽記号を画面に張り込むと，そのまま演奏に反映される機能もあります。



■問い合わせ先
株式会社リムショット
☎03-3377-9995
■ホームページ
http://www.rimshot.co.jp/

CD-Rドライブ

記録速度4倍速でCD作成時の待ち時間を大幅短縮

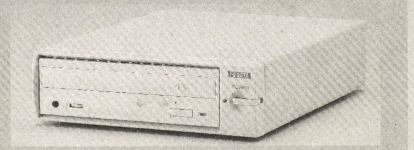
●アイ・オー・データ機器
CDR-TX412

アイ・オー・データ機器から，SCSI-2対応の高速CD-Rドライブ『CDR-TX412』(価格79,800円) が登場しました。記録速度は4倍速，再生速度は12倍速と，CD-ROMドライブとしても実用十分のスペックとなっています。

書き込みソフトとして「Easy-CD Pro 95／NT Ver2」が標準添付。書き込みフォーマットは，ISO 9660／CD-ROM XA(Mode2)／CD-DA／Mixed Mode (CD-ROM＋CD-DA) ／CD-EXTRAなど。音楽CD作成に必須の標準速，2倍速での記録にも対応しており，多彩なフォーマットのCDが作成可能となっています。

なお，内蔵型モデルとして『CDR-TB412』(価格69,800円) も用意されています。

■問い合わせ先
株式会社アイ・オー・データ機器
新製品案内窓口 ☎076-260-1024
■ホームページ http://www.iodata.co.jp/products/cd-rom/index.htm



通信カード

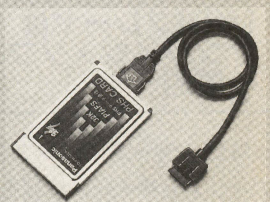
PIAFS規格対応で最高29.2Kbpsのモバイル環境を提供

●パナソニック
TO-PHS32K

『TO-PHS32K』(価格24,000円) は，NTTパーソナル社製PHS端末「32Kパルディオシリーズ」用のPIAFS規格対応PHS通信カード。パルディオとノート・パソコンや携帯情報端末との接続により，最高29.2Kbpsの通信速度でデータ通信ができます。

FAX通信での通信速度は最高14.4Kbpsで，G3FAXへの送信が可能。FAX通信ソフトとして「信乃助95 for モバイル」も添付されています。この他にも，「Internet Explorer3.0」「NIFTY Manager」「PC-VANナビゲータ」などの通信ソフトや，動画再生ソフト，英日翻訳ソフトが標準添付されています。

■問い合わせ先
松下電器産業株式会社 P3カスタマーサポートセンター ☎03-3834-2921
■ホームページ
http://www.panasonic.co.jp/panasonic-j.html



レタッチ・ソフト

簡単画像加工が楽しめるレタッチ・ソフトの新バージョン

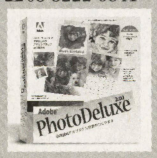
●アドビ
アドビ フォトデラックス
Adobe PhotoDeluxe 2.0J

『Adobe PhotoDeluxe 2.0J』(価格12,800円) は，デジタル・スチルカメラで撮影した画像などを使って，手軽に加工が楽しめるレタッチ・ソフト。前バージョンが，デジタル・スチルカメラやパソコンなどに多く添付されていたことからも，このソフトの人気の高さがうかがえます。

2月に発売される新バージョンでは，ユーザー・インターフェースを一新。はじめて操作する人でも，直感的に作業ができるようになっています。また，デジタル・スチルカメラとの連携も強化され，複数の画像をデジカメから一括して取り込んだり，パソコンに保存してある画像データを効率よく管理できるようになりました。

JPEG，GIFといったファイル形式にも対応しているので，ホームページ用に画像を加工するのにもお勧めです。

■アドビ製品に関する主な問い合わせ先
株式会社システムソフト ☎092-752-5264
株式会社メディアヴィジョン ☎03-3222-6841
富士通株式会社 ☎03-3730-3143
■アドビシステムズ株式会社のホームページ
http://www.adobe.co.jp/



料金サービス

全国どこから接続しても同じ料金でインターネットが楽しめる

インフォウェブ
●Infoweb
全国一律通話料金サービス

インターネット・プロバイダのInfoWebは，近隣にアクセス・ポイントがない利用者に向けて，DDIと連携し『全国一律通話料金サービス用アクセス・ポイント』を開設しました。

このアクセス・ポイントは全国共通の電話番号となり，DDIまたはDDI POCKETへ加入することで利用できるようになります。このアクセス・ポイントなら，全国どこから接続しても，一般電話回線なら10円／1分，PHSでも13円／1分で済むため，通話料金がぐっと低く抑えられます (別途InfoWebへの接続料金がかかります)。

市内やその近隣にアクセス・ポイントがなかったり，移動先から接続する機会の多い人にとっては，いちいち近いアクセス・ポイントを探す手間が省けていいですね。

このサービスはすでに昨年の12月15日から開始されています。インターネットを楽しんでみたいけれど，近くにプロバイダやアクセス・ポイントがなくて困っていた人は，これを機会にはじめてみるのもいいでしょう。

■問い合わせ先
InfoWebサービスセンター
📞 0120-5442-54 📞 0120-5442-56
■ホームページ http://www.infoweb.ne.jp/

オンライン・ソフト

音楽CDなみの音質で音声データを配信できる

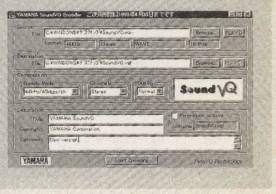
●YAMAHA
サウンド・ヴィ・キュー
SoundVQ

YAMAHAは，音楽CDなみの音質を保ちながら音声データを短時間で配信できるソフトウエア『SoundVQ Version2.0 β』の無償配布を開始しました。このソフトを利用すれば，音楽CDと変わらぬ品質の音声データを，ホームページから発信，再生することが可能になります。

SoundVQ Version2.0 βでは，音声データを最高1／20まで圧縮。圧縮されたデータは，SoundVQ Version2.0 βで伸長することにより再生が可能になります。SoundVQ Version2.0 βをWWWブラウザに組み込むこともできるので，ホームページを開くと自動的に曲やメッセージが流れるようにすることも可能です。

すでにWindows版がYAMAHAのホームページ (http://www.yamaha.co.jp/xg/SoundVQ/) で無償配布されているので，興味のある人は，さっそくダウンロードして試してみましょう。

■電子メールのみの問い合わせになります。
sounndvq@emi.yamaha.co.jp
■ホームページ
http://www.yamaha.co.jp/



コンピュータ・ミュージック・ライフを手に入れよう！

パーフェクト・ミディ・チャンネル！

PERFECT MIDI CHANNEL from BASIC magazine

CHANNEL.6 MIDIプレーヤを手に入れよう！

TEXT BY 源 康史

MIDIデータを聴くには，音源とともにデータ再生のためのプレーヤが不可欠です。MIDIプレーヤは多くの種類があり，多種多様で選択に迷うところ。初心者なら操作が簡単で使いやすいMIDIプレーヤがいいでしょうし，すでにDTMを楽しんでいる人なら，さまざまなデータを表示してくれるタイプがいいでしょう。

今回は，パソコン通信などで人気のMIDIプレーヤを紹介しつつ，機能をチェックしていきたいと思います。

MIDIプレーヤはオンライン・ソフトが一般的

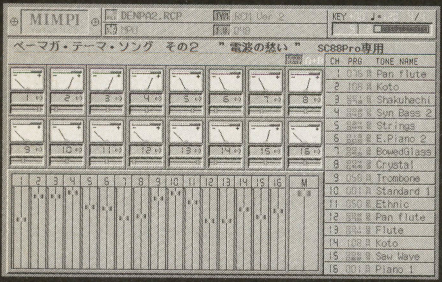
MIDIデータは，ソフトウエア・シンセサイザに付属しているプレーヤや，Windows95に付属しているアクセサリ“メディアプレーヤ”で再生できますが，MIDIデータは，制作するソフト（シーケンサ）によってsmfファイルやrcpファイルといったようにデータ形式が異なるため，すべてのMIDIデータがこれらのプレーヤで再生できるわけではありません。

そこで利用したいのが，多くのデータ形式に対応した多機能MIDIプレーヤ。多くのMIDIプレーヤは，インターネットやパソコン通信上でオンライン・ソフトとして公開されています。これらは制作者と使用者のコミュニケーションによって，バージョン・アップのたびに使いやすさが向上しており，そのクオリティは市販ソフトなみです。また，いずれも無料で入手できるフリーウエアというのも，オンラインMIDIプレーヤの大きな特徴といえるでしょう。

パーフェクト・ミディ・チャンネル　お勧めのMIDIプレーヤ

●MIMPI
（PC-9800シリーズ，DOS／Vパソコン）

入手場所：NIFTY SERVE FMIDITOL LIB2



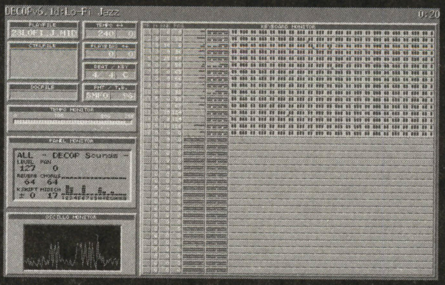
←表示情報こそ少ないものの，動作の安定度は抜群。wrdファイル表示は，今のところPC-9800シリーズ対応版のみ

『MIMPI』は，MIDIプレーヤとしてはかなり古い存在。バージョン・アップのたびに改良が重ねられ，使い勝手も向上しています。MIDIデータの再生には，最適のソフトといえるでしょう。

またMIDIデータに同期させ，歌詞表示をさせるwrdファイルに対応した最初のMIDIプレーヤでもあります。

●DECOPLAY
（PC-9800シリーズ，DOS/Vパソコン，Windows95）

入手場所：NIFTY SERVE FMIDITOL LIB2，6



←Windows95対応版の『DECOPLAY97』も発表され，ますます人気が高まりそう

こちらも以前から流通しているMIDIプレーヤで，MIMPIと人気を二分する高い支持を得ています。DECOPLAYの特徴は，何といっても32トラックに対応した鍵盤表示。演奏状態が鍵盤で表示され，見ているだけでも楽しいですね。また，MIDIデータの説明ファイルとして添付されるドキュメント・ファイル（docファイル）の閲覧も，DECOPLAYからできるようになっています。

●HI-RO Player for Windows95
(Windows95)

入手場所：NIFTY SERVE FMIDITOL LIB6
http://www.forest.impress.co.jp/（窓の杜）

←さらに多機能になったメディア・プレーヤといったイメージの『HI-RO Player for Windows95』

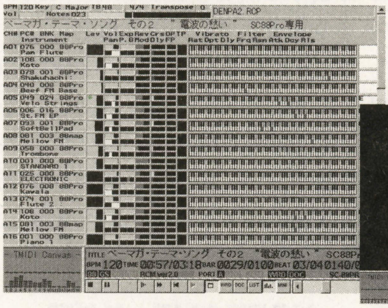
『HI-RO Player for Windows95』は，MIDIデータの他，音楽CD／動画／waveファイルの再生にも対応した多機能プレーヤです。ただ，rcpファイルや動画データを再生するには，別途プログラムが必要なので注意してください。

HI-RO Player for Windows95には，CDタイトルや曲名を保存できる編集モードがあります。タイトルや曲目をCDごとに保存できるので，音楽CDを聴いていて曲名をチェックしたいときには便利ですね。

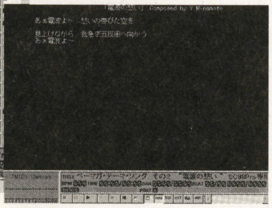
ベーマガ一押しのプレーヤ！

●TMIDI Player
(Windows95)

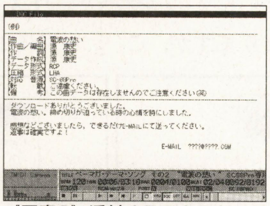
入手場所：NIFTY SERVE FMIDITOL LIB6
制作者ふみぃさんのホームページ：
http://www.ns.kogakuin.ac.jp/~c396022/



←《写真1》TMIDIのメインともいえる鍵盤モード。鍵盤の右端には和音の情報が表示される



《写真2》wrdファイルの表示モード。背景に画像を表示させたり，歌詞スクロールさせるなどのエディットも可能



《写真3》添付するテキスト・ファイルをMIDIファイルと同名にしておけば，演奏を聴きながら閲覧することもできる

DirectXに対応した鍵盤／WRD表示はとても見やすく，docファイルの表示もワンタッチで切り換えが可能になっています（**写真1，2，3**）。

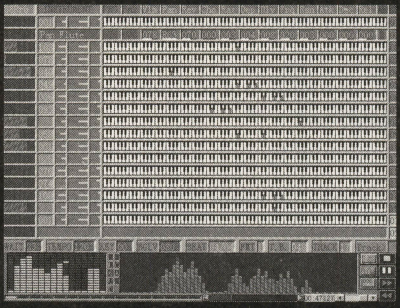
docファイルをチェックすることで，どの音源で制作されたのか確認し，音源を最適化してくれるエミュレーション機能を搭載しています。その精度は90％を超え，音源のMAPボタンの切り換えの必要がなくなったり，本来対応していない音源でも発音してくれるので，大変便利な機能といえるでしょう。LHA形式の圧縮ファイルに対応しているので，解凍の手間もいりません。

さらに鍵盤モードでは，三つ以上の音によって構成される和音（コード）がある場合，どの和音なのか表示されます。

これらのMIDIプレーヤを試用して，自分に合ったプレーヤを見つけてください。

●CD／MIDI Player
(Windows95)

入手場所：NIFTY SERVE FMIDITOL LIB6
http://www.forest.impress.co.jp/（窓の杜）

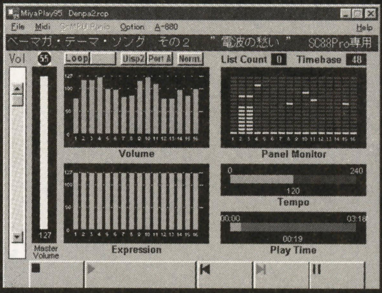


←データの再生中に，フィルタやボリュームなどの調整も可能な『CD／MIDI Player』。MIDIデータ作成者にもお勧め

鍵盤／wrdファイルの表示で人気の『CD／MIDI Player』に，Windows95対応版が登場しました。Windows3.1版で搭載されていた，パラメータの表示変更機能や音楽CDの再生モードも健在。さらにDirectXに対応することで，全画面表示も可能になりました。CDのタイトル／曲名編集にも対応。LHA形式による圧縮ファイルにも対応しており，解凍作業なしにMIDIデータを再生させることもできます。ダウンロードしたMIDIデータを早く聴きたい人におすすめです。

●MiyaPlay95
(Windows95)

入手場所：NIFTY SERVE FMIDITOL LIB6



←複数の音源を制御・切り換えるためのローランドのMIDIパッチベイ『A-880』に対応している

シンプルな画面表示で，最初に紹介したMIDIプレーヤ“MIMPI”をほうふつとさせます。rcpファイルに採用されているメモ画面を，簡単に表示できるのも特徴的です。また，処理速度が速いので，複数のアプリケーションを起動させて利用する際にも適しています。手軽にMIDIデータを試聴したい人にお勧めです。

MIDIプレーヤを
今すぐ入手したい人にはこの雑誌！
2/9（月）発売！
コンピュータ・ミュージック・マガジン 3月情報号
定価1,543円＋消費税

ベーマガ・ホームページ制作者がキミに教える！

めざせ！ホームページ開設

教えて やまかん先生

講義 その11 フレームでブラウザを斬る！(1)

TEXT BY 山崎 寛（やまかん） 知る人ぞ知るベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）制作者

HTMLを覚えて自分のホームページを作ろうというこのコーナー。テキスト・エディタとWWWブラウザがあれば，すぐに作りはじめることができるので，ぜひ挑戦してみてください。
今回はフレーム処理という，一つのページをいくつにも分ける方法について説明したいと思います。

この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を“○○.htm”として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

フレーム処理は便利？ 不便？

今回は，ブラウザの中を分割して，一つのブラウザ内で複数のHTML文書を表示する「フレーム」について紹介します。

だいたい第1図のような概念ですね。このフレーム処理，さまざまな情報を一度に表示でき大変便利なのですが，「WWWブラウザによっては見ることができない」「ページの構成がわかりにくくなる」「読み込みが遅くなる」などの短所もあり，フレームが使われているページを嫌う人もいます。このことを念頭に置いて，見やすいフレーム処理を心がけることを忘れないでください。

フレームの使いかた

まずはフレームの設定です。

第2図のようにWWWブラウザの表示領域を区切る場合，フレームを設定するHTMLファイルと，分けられた領域に表示するHTMLファイルが必要になります。第2図では2分割されているので，都合三つのHTMLファイルが必要です。

ここでは，フレームを設定するHTMLファイルを“frame.htm”（リスト1），区切った先に表示するHTMLファイルをそれぞれ“test1.htm”，“test2.htm”（リスト2, 3）とします。

リスト2, 3の内容に関しては，これまでととくに変わった記述はしていません。注目すべきは，フレーム処理を設定するリスト1の内容です。

<FRAMESET>～</FRAMESET>の部分で，フレームを分割指定しています。ここにある“COLS="50%,50%"”という部分が，フレームの分割方法を示しているのです。リスト1では，「横にフレームを二つ並べて，それぞれブラウザの横幅の50%ずつの大きさとする」という指定をしています。

フレームは横にも縦にも分割できる

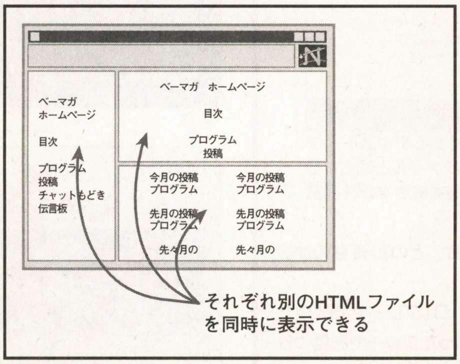
COLSでは横の分割になりますが，ここで“ROWS=～”とすると，縦に分割することになります。くわしい指定方法については，第3図を参照してください。

一方，<FRAMESET>～</FRAMESET>の中にある<FRAME>タグでは，分割した領域にそれぞれどのHTMLファイルを表示するのかを指定しています。フレームを横に分割した場合は左のフレームから順番に，縦に分割した場合は上から順番に指定していきます。

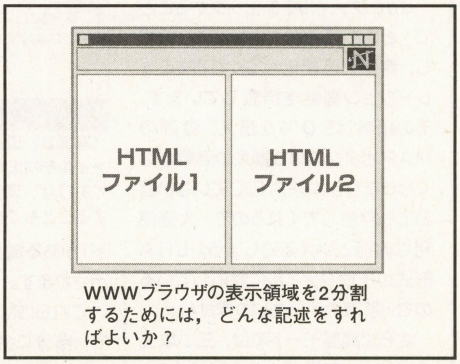
第4図が，“frame.htm”をブラウザに表示したところです。きちんと分割して表示されていますね。

<NOFRAME>タグでフレーム非対応でも安心

リスト1を見ると，<NOFRAME>～</NOFRAME>という，まだ説明して



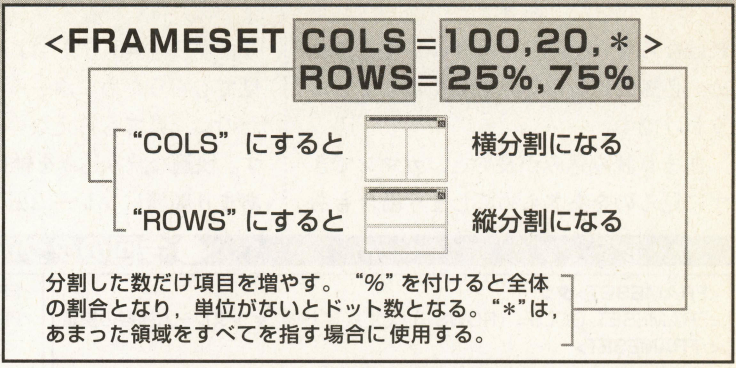
《第1図》フレームとは，一つのブラウザ内に複数のHTMLファイルを表示することだ



《第2図》リスト1のフレーム作成のイメージ。横半分に分割して，それぞれにページを表示する

《リスト1》フレームを設定する“frame.htm”の内容

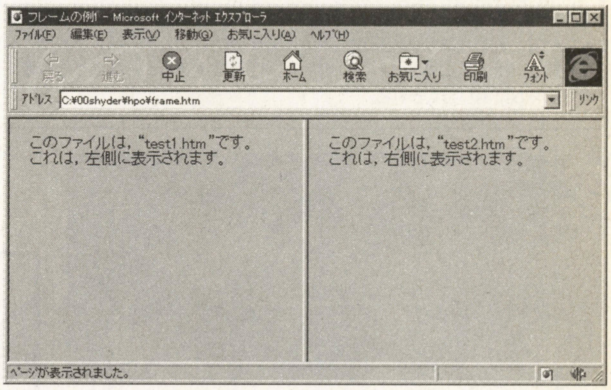
```
<HTML>
<HEAD><TITLE>フレームの例1</TITLE></HEAD>

<FRAMESET COLS="50%,50%">
<FRAME SRC="test1.htm">
<FRAME SRC="test2.htm">
</FRAMESET>

<NOFRAME>
このページではフレームを使用しています。<BR>
ページ内容を見るには，つぎのリンクを利用してください。<BR>
<A HREF="test1.htm">左フレームの内容</A><BR>
<A HREF="test2.htm">右フレームの内容</A><BR>
</NOFRAME>

</HTML>
```



《第3図》<FRAMESET>タグで，フレーム処理や表示領域の大きさを設定する

《リスト2》フレーム表示する“test1.htm”のサンプル・リスト

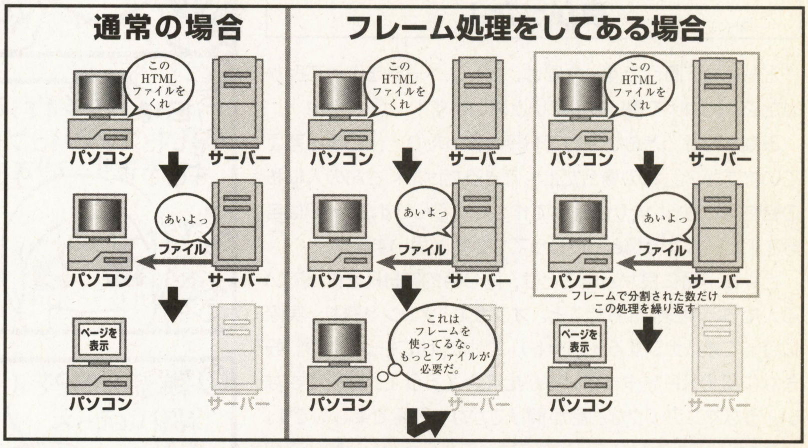
```
<HTML>
<HEAD><TITLE>左フレームに表示する内容</TITLE></HEAD>
<BODY>
  このファイルは，“test1.htm”です。<BR>
  これは，左側に表示されます。<BR>
</BODY>
</HTML>
```



《第4図》リスト1をWWWブラウザで表示したところ。分割された領域には，それぞれ独立したHTMLファイルを表示されている

《リスト3》同じく，フレーム表示する“test2.htm”のサンプル・リスト

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>右フレームに表示する内容</TITLE></HEAD>
<BODY>
  このファイルは，“test2.htm”です。<BR>
  これは，右側に表示されます。<BR>
</BODY>
</HTML>
```



《第5図》フレーム処理をしたページの表示が遅いのは，複数のHTMLファイルを読み込む必要があるためだ

いない部分がありますね。これは，フレームに対応していないWWWブラウザのための記述です。

フレーム非対応ブラウザでは，<FRAMESET>タグや<FRAME>タグをまったく理解できないため，フレーム処理をしたページにジャンプすると，何も表示されなくなってしまいます。そうした場合，<NOFRAME>～</NOFRAME>に記述された内容が表示されるのです。

例では，**リスト2，3**へのリンクを書いてありますが，フレーム処理をしていない，別のページの内容をここに書いておいてもいいでしょう。

フレームを使用しているページによっては，この<NOFRAME>を書いていないページや，書いていても「フレームに対応したブラウザを使用してください」とだけ書いてあるページなどを見かけます。これでは，フレーム非対応のWWWブラウザを使っている人はページの内容をみることができません。ちょっと不親切ですね。せめてフレーム内のHTMLファイルへのリンクを記述して，ページ内容を楽しめるようにしてあげましょう。

なお，この<NOFRAME>～</NOFRAME>の内容は，フレーム表示できるブラウザに対しては無視されます。

なぜフレーム表示は処理が遅いのか？

フレームを使うとページの読み込みが遅くなると書きましたが，なぜ遅くなるのでしょうか？

第5図を見てください。左側が通常のページの読み込みを図式化したものです。この場合，サーバからブラウザに送ってもらうHTML文書は一つだけになっています。

一方フレームを使ったページの場合を見てみましょう。まず，フレームを区切るためのHTMLファイルを読み込みます。これをWWWブラウザが認識すると，さらに表示に必要なHTMLファイルを送ってもらうことになります（いくつHTMLファイルを必要とするかは，フレームの指定によって異なります）。

フレームの数が多いと，読み込まなけ

ればならないHTMLファイルも増えるため，必然的に読み込みも長くなってしまうわけです。

あまり読み込みが長いと，ガマンできずに見るのをあきらめてしまう場合もあります（経験ありますよね？）。せっかく見てもらうためにホームページを開設したのに，見てもらえないなんて悲しいです。快適な読み込みを維持するためにも，あまり頻繁にフレーム処理をしないようにしておきましょう。

今回はここまでですが，フレームに関しては紹介したい事項がたくさんあります。次回もフレーム関連について解説していくので，どうぞお楽しみに！

●今回のタグのまとめ

<FRAMESET>タグ

<FRAMESET COLS=（ROWS=）"○○,○○,…，*">フレーム内容の指定
</FRAMESET>

画面をどのように，いくつに分けるのかを指定する。

「COLS=」とした場合には横に，「ROWS=」とした場合には縦にフレームが並ぶように分割される。

○○は分割したサイズの指定。単位に%をつけると全体に対する割合となり，指定なしだとドット数と見なされる。また，「*」を指定すると，あまった領域すべてがそのフレームに割り当てられる。

<FRAME>タグ

<FRAME SRC="○○○/□□□">

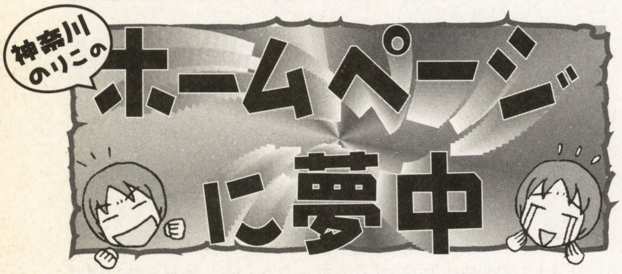
<FRAMESET>～</FRAMESET>の間に記述して，それぞれのフレーム内に表示するHTMLファイルを指定する。

○○○/□□□は，指定するファイルの場所およびファイル名を示す。

<NOFRAME>タグ

<NOFRAME>～</NOFRAME>

このタグの間に，フレームに対応していないWWWブラウザ向けの情報を記述する。フレーム対応のブラウザでは，ここに記述された内容が表示されることはない。



夢中その5　ホームページ作って良かった！

どもども5回目です。今回は，ホームページを作って良かったことについて書いてみたいと思います！

みなさんは，どんな目的でHPを作ったり，作ろうと考えていますか？　私の場合だと，できるだけたくさんの人に私の絵を見てもらいたいと思って作っているんですが，HPは自分をアピールする場としてうってつけだと思います。

とくに一番に良かったことは，同じ目的でHPを作っている人たちと仲良くなれたこと。オフ会（パソコンを離れ，実際に会ってオハナシするイベント）に参加させてもらったり，好きな作風のHPを作っているかたに会えるうえ，普段できないようなマニアックなお話が聞けてかなりお得で楽しいです。

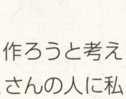
また，いろんなHPでリンクをはってもらえたり，雑誌で紹介してもらえたりして，少しずつ名前が売れてきたりします（そのためには，ちょっと人とは違うHPを作るのがポイント）。

最終的には仕事の依頼が来たりします。そういうときに聞くと，プロ・アマ関係なくパソコンを使えて，なおかつ音楽や文章，イラストなども作れる人を探している企業のかたもいるようです。

将来そういった仕事につきたいかたは，ひとつHPで自分をアピールしてみてはいかがでしょうか？

さて次回は「独創性のあるＨＰを作るには」です。お楽しみに！

作者紹介　神奈川のりこ



HPでとった仕事は数知れず。自分のアピールの場として，神奈川さんもHPを使いこなしています。みんなもHPで実力をアピールしましょう！

Windows

FM TOWNS

MSX/2/2+/turboR

PC-8801mkⅡSR

PC-9801

X68000

PC-E500

DOS/V

Macintosh

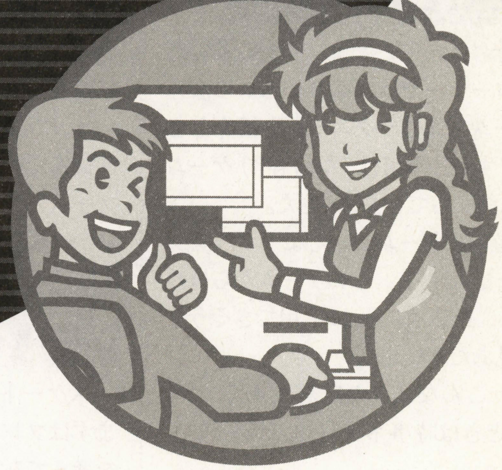
プログラマー&クリエイターへの登竜門

BMプログラミング講座&特選投稿プログラムコーナー

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

ここに掲載されているプログラムは，ベーマガ・ホームページからもダウンロードできます。
URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/



キミの創ったホームページ・データの募集開始！
内容・テクニック・HTMLのソース・アドレス等紹介します。ふるって参加してください。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1） プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2） プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3） フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。
あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

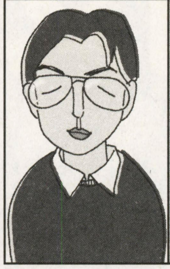
Win&Mac環境で"超ッパヤ・アクション・ゲーム"がマウス一つで作れるツール

クリック・ゲーム作成術

Klik&Play
クリック　アンド　プレイ

Click&Create
クリック　アンド　クリエイト

TEXT & GAME MAKING●山崎 寛



山崎 寛 (Hiroshi Yamazaki)
Profile
神奈川県生まれ。8ビット最強のゲームBASICである，M5の『BASIC-G』にてプログラミングをはじめる。以降，MSXにハマリ今にいたる。あのスーパー32Xの名作『ステラアサルト』がサターンで発売されるそうで，とても楽しみにしている今日この頃。その他今月の期待は，「スーチーパイアドベンチャー」「パワードリフト」あたりか。

Play 5　長野オリンピック開催記念ゲームを作ろう！

この連載で紹介している『Klik&Play』は，WindowsとMacintoshで高速アクション・ゲームを簡単に作ることができるツールです。そして『Click&Create』は，Windows95専用としてバージョン・アップされたもの。ここでは，これらのツールを使ってさまざまなゲームを作っていきます。今回は，オリンピック・ゲームに挑戦しましょう。

Klik&Play●価格8,800円
Click&Create●価格17,800円
問い合わせ先
富士通コンテンツサポートセンター
☎03-5462-9853
（土日・祝祭日をのぞく10：00〜18：00）
ホームページ
http://www2.infoweb.or.jp/klik/

動作環境
●Klik&Play●
Windows3.1の場合
486-33MHz以上，メモリ8Mバイト以上，
640×480ドット256色以上
Windows95の場合
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，
800×600ドット256色以上
Macintoshの場合
68LC040以上，漢字Talk7.1.2以上，空きメモリ6Mバイト以上，640×480ドット256色以上
●Click&Create●
Windows95の場合
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，
800×600ドット256色以上
※すべてCD-ROMドライブが必要，Windows環境はサウンド・ボードも必要

困ったときは時事ネタで

このコーナーでは，毎月いろいろな種類のゲームを作るテクニックを紹介しているのですが，今回は（今回も？）ゲームのネタに詰まってしまいました。

最近遊んだゲームといえば，『グランツーリスモ』。しかし，このゲームからは残念ながら，Klik&Playに応用できそうな要素が見あたりません。

さて，こんなときの定石である（？）「困ったときは時事ネタ」にしたがってみましょう。

時事ネタといえば，長野オリンピックがはじまりましたね。とくに興味がなくても，とりあえずオリンピックを知らない人はいないでしょうから，ネタにするにはもってこいですね。

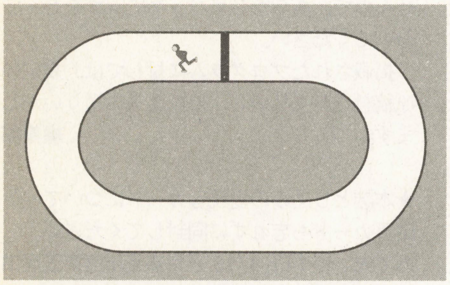
オリンピックの数ある種目のうち，今回選んだのは**第1図**のような"スケート・ゲーム"です。この図を見る限り，何かいかにも簡単に作れそうですね。

プレイヤーの動きはよく見ると「レースカー」だ

スケート・ゲームを作るにあたって，まずはプレイヤー・キャラクターの動きを考えてみました。

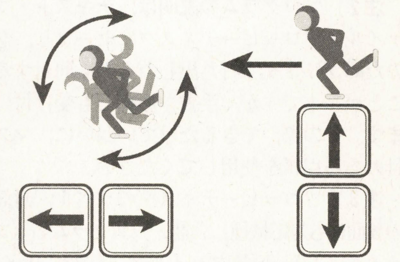
第2図のように，左右キーでプレイヤーの向きを変え，上下で加速／減速させるという，よくある操作です。このようなパターン的な操作は，Klik&Play／Click&Createともに標準で用意されています。

プレイヤーが操作するキャラクターを配置したら，その動作を「レースカー」にセットします（**第3図**）。この「レースカー」という動作は，今回の操作設定である「左右で回転，上下で加減速」を，自動的に行なってくれるのです。ですから，このようなゲームを非常に簡単に作ることができます。



コースを上から見た画面で，スケート選手を操作してコースをまわる

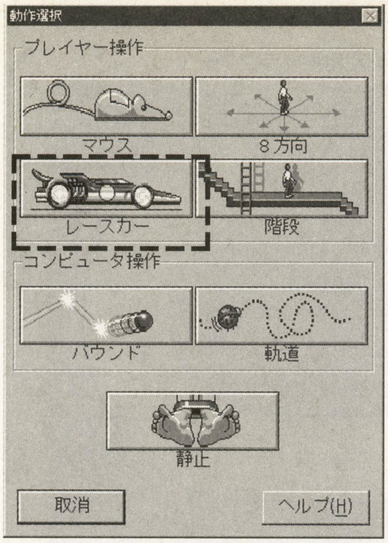
《第1図》今月作るのは，上から見たコースをまわるスケート・ゲーム



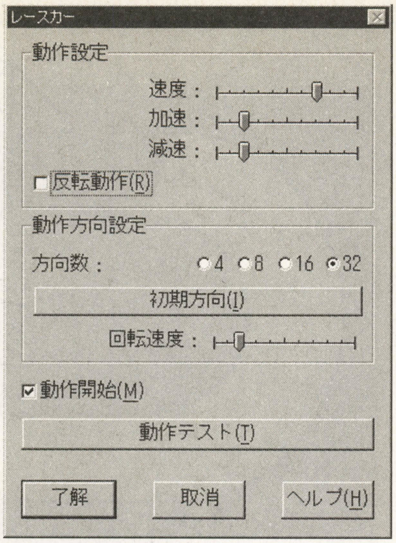
左右キーで向きを変える

上下キーで，向いている方向に加速／減速

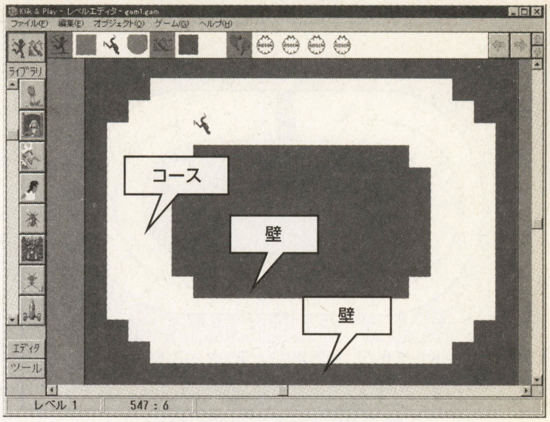
《第2図》操作は，左右で回転，上下でスピード調節とする



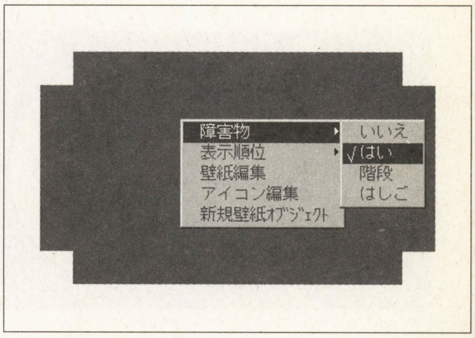
《第3図》「レースカー」は，今回のような動きにぴったりだ



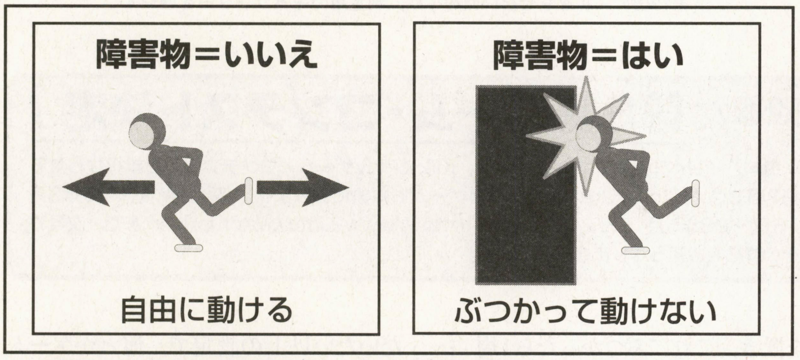
《第4図》動きの設定をする。氷の上なので，減速を少な目にするとよい？



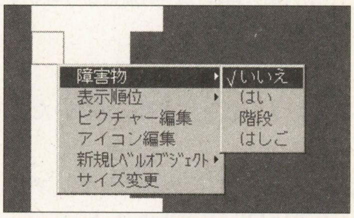
《第5図》シンプルなコースを作ったところ



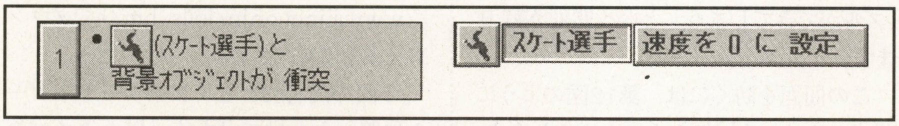
《第7図》壁となる部分は障害物を「はい」に設定



《第6図》「障害物」の設定をすることで，ぶつかる背景とそうでない背景を区別できる



《第8図》コースとなる部分は障害物を「いいえ」に設定する



《第9図》「障害物にぶつかったら止まる」というイベントを設定する

●イベント設定の方法

この図は，左にイベントの条件，真ん中にその条件に対するアクションを起こすキャラクター，右にアクションを示しています。

これらイベントを設定するには，イベントエディタを使い，左と同じ条件を設定し，その条件と真ん中のキャラクターとの交点に右のアクションを設定します。

あとは，細かいパラメータ（設定値）を好みに合わせて適当に調節します。スケート・ゲームなので，第4図のように減速のバーを左のほうにしておくと，なかなか止まれなくなって雰囲気がでると思います。また，回転する速度もあまりあげすぎないほうがいいでしょうね。

ぶつかる背景と ぶつからない背景

続いて，スケートのコースを用意します。サンプルを，第5図に示しました。

このコースは，何やらカーブが非常にゴツゴツしてていいかげんなコースに見えますが，あまり気にしないでください。各自，長野リンクに合わせるなどの工夫をこらしましょう。

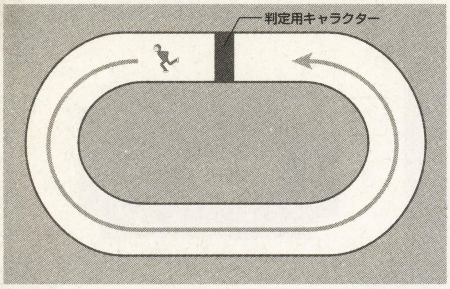
ゲームとして成り立たせるためには，プレイヤーがぶつかってしまう「壁」の部分（第5図で灰色の場所）と，プレイヤーが通るための「コース」の部分（白い部分）を区別する必要があります。

これら背景となる画像には，「障害物」という設定項目があります。これを設定することで，キャラクターが通れない壁にすることが可能です（第6図）。

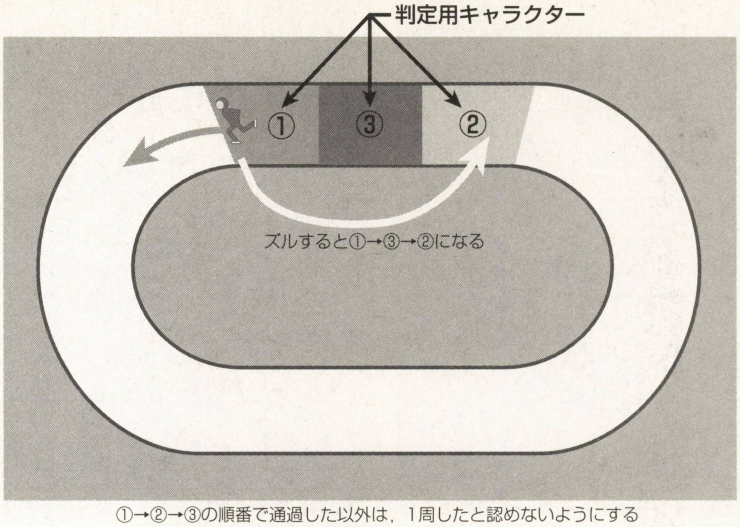
こうして設定する障害物には，例によって「1ドットごとの非常に細かくてえら～い当たり判定」が適用されます。ですから，今回みたいなガクガクしたカーブはもちろん，なめらかに描いたカーブなどでも，壁にぶつかったかどうかをしっかりとチェックしてくれます。

ここでは灰色の部分を障害物「はい」に（第7図），白色の部分を障害物「いいえ」に（第8図）設定してください。これで，プレイヤーが移動できる範囲を設定します。

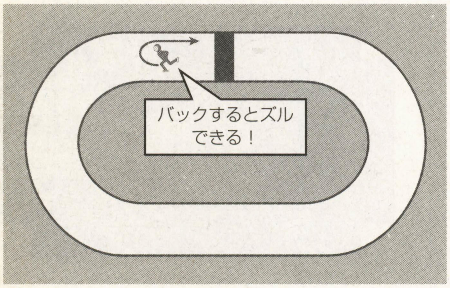
ちなみに，まだこの段階では，障害物設定された背景（灰色の部分）を自由に通ることができます。これはなぜかというと，「障害物設定の背景を通れなくする」



《第10図》1周を判定する方法



《第12図》ズルをさせないためには，判定用のキャラクターを増やす



《第11図》逆走しても1周になっちゃう？

速報！ 第3回 ゲーム・コンテスト決定！

毎年ハイレベルなゲームが登場する，Klik&Playゲーム・コンテスト。今年行なわれる第3回では，Click&Createで作ったゲームも対象になります。応募期間は，'98年3月16日～'98年5月15日。くわしくは，http://www2.infoweb.or.jp/klik/まで。次号でその詳細をお知らせします！

というイベントが設定されていないためです。

第9図のように設定することで，プレイヤーは本当に通れなくなります。

周回を判定するには？

つぎは，コースを1周したかどうかの判定方法について紹介しましょう。

判定には，スタート地点に一つのキャラクターを置き，これにぶつかったら1周したとみなします（第10図）。

ところが，これでは第11図のように，「ズルができてしまう」という問題が残ります。

この問題を防ぐには，第12図のように判定のためのキャラクターを増やします。そして，「各キャラクターを順番どおりに通過して，はじめて1周した」と判定させます。

だいたい以上の設定で，何とかゲームが作れるのではないでしょうか。できあがりは，ベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）でダウンロードしてください。

今回の内容は，とくにスケート・ゲームに限ったわけではなく，似たタイプのレースゲームにも応用できます（見た目を変えただけってこと）。それでは，また来月をお楽しみに！

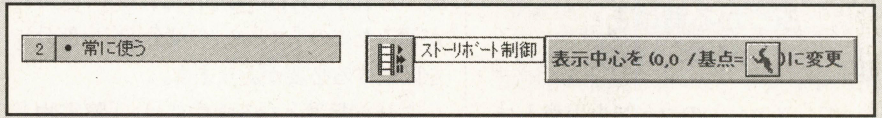
Click & Create ONE POINT TECHNIC
（クリック アンド クリエイト ワンポイント テクニック）

この連載で何度か紹介しているように，Click&Createにはスクロール機能があります。そのため，Klik&Playでは固定画面だったゲームを，簡単にスクロール・ゲームに変えることができます（ピープホール・ゲームといったほうが近いかも）。

具体的には，

- **ゲーム画面サイズを，コース全体よりも小さくする**
- **第13図のように，スクロールさせるイベントを追加する**

とすることでスクロールします。



《第13図》Click＆Createでは，このようなイベントでスクロールさせることができる

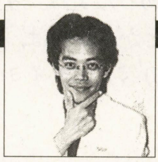
セガ ジェントル3研発！

ゲームの作りかた教室

5時間目「スムーズ・スクロールは男のロマン」

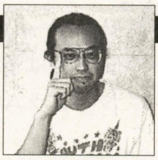
講師紹介

セガAM3研でプログラマーとして活躍中の3人。ベーマガ愛読者であり、プログラム投稿者だった。



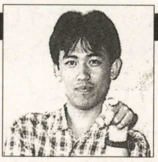
呉田武司

新規プロジェクトが動きだし，忙しくなってきた。入社以来，ジョイスティックの付いたゲームは一つも作ってない俺だが，今度もすごいゼ！あと『ウルティマオンライン』が，おもしろすぎ。ネットワーク・ゲームのこれからはもっと楽しくなるね。じゃあね～～～～～。CYA。



伊藤雅朗

今3研では『ウルティマオンライン』がブーム。当然，おいらも参加しているのだが，他の人の3分の1くらいのスピードで生きているマイキャラ。PKからもモンスターからも逃げられやしません。とほほ。でも，最近やっと豚がたおせるようになりました。



佐井川師治

今まで1時間だった通勤時間が，1月から2時間となり憂鬱な日々を過ごしている。長い通勤電車の中では『ポケモン』に，家に帰ると『グランディア』に夢中。2月は『バーニングレンジャー』『プロ野球チームもつくろう』『パワードリフト』と，嵐のゲーム月間でうれしい悲鳴をあげている。

ついに最終回なのか？

呉田： このコーナーも，軽はずみに始まったわりにはもう5回目だね。

伊藤： もう5回目なの？早いなー！思い起こせば，「Fooすけのナンかチョーダイ！」のコーナーで『ロストワールド』の対決をして，勝ったらジェントル3研のページがもらえるっていうのが始まりだったよね。

呉田： そう，そしてこのページで「誘爆」に始まり，「ホーミング」「多関節」と，いろんな題材をあつかってきたんだけどね…。

佐井川： これからも，読者のみなさんの要望に応えて，どんどん続けていきましょう！

呉田： あ，ああ。そうしていきたいんだけど…。

伊藤： いきたいんだけど？

呉田： このコーナーは今月でいったん終了するんだ！

佐井川： えーっ！！！なんで？なんで？

伊藤： まさか，読者からの質問が全然こなかったとか？

呉田： いや，そうじゃないんだ。読者のみなさんからの反響はたくさん届いていてとてもありがたいんだけど…。

伊藤： ありがたいんだけど？

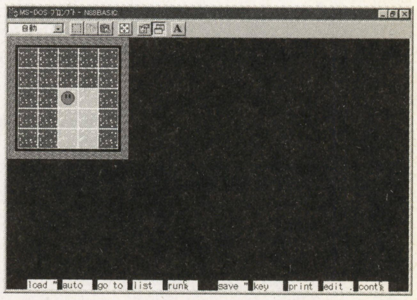
呉田： その真実は最後で！！

佐井川： なんじゃそりゃ！？ズコ！！

最後（？）の質問はこれだ！ スムーズ・スクロール

呉田： それでは，気を取り直して読者からの質問を紹介しましょう。

> **Q** こんにちは，僕は今RPGをつくろうと思うのですが(N88-BASICで)，マップのスクロール方法がわかりません。教えてください。主人公を動かすと背景が動くといった感じ(主人公の位置は変わらず背景が動く）にしたいのですが。
>
> **（秋田県・佐々木　悠17歳）**



▲目指すゲームはこんな画面だ！フィールドを動きまわるのだが，キャラはそのままの位置でフィールドがスクロールする！

伊藤： ついにきたか！スムーズ・スクロール！これこそ男のロマンだよなーっ！！

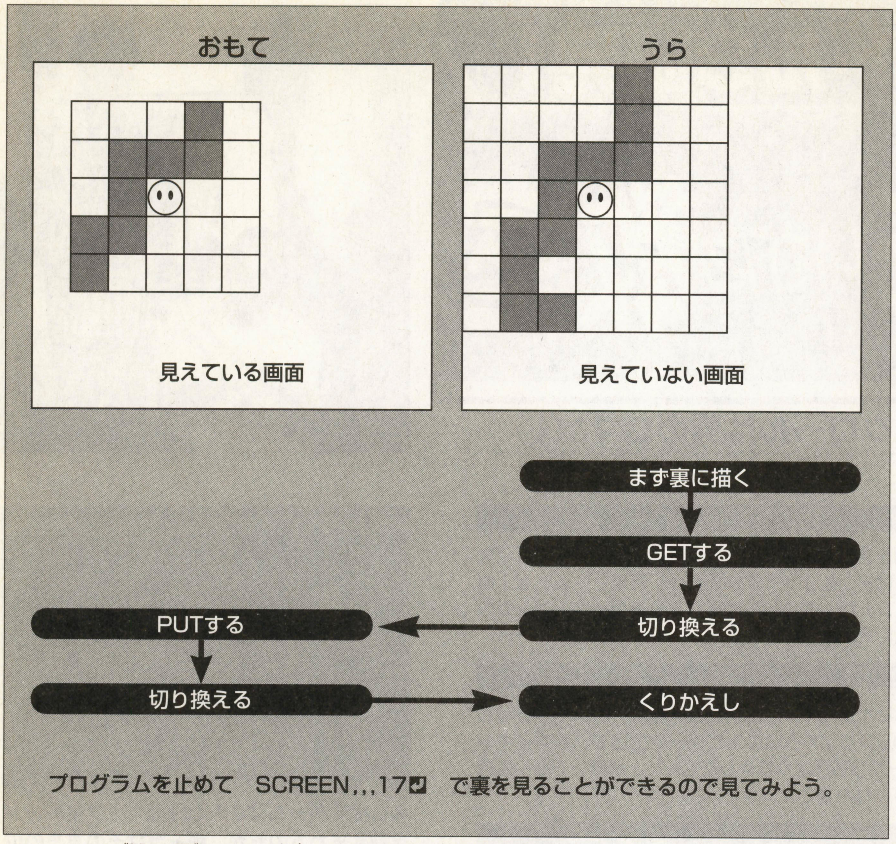
佐井川： なんで？スクロールなんてスムーズで当たり前じゃない。スムーズじゃないスクロールってどんなの？

伊藤： これだから最近の若者は困る！昔のパソコンにはハードで画面をスクロールさせる機能を持っていなかったから，スクロールさせるっていうことは大変重い処理だったんだよ。だから，8ドットごとにスクロールさせるのが精一杯だったり，画面をずらしている過程が見えちゃって，画面上で波打って見えたりしてたんだよ。

呉田： そ，そうだね。でも，この質問にはどこにも「スムーズに」とは書かれてないから，そこまでする必要はないと…。

伊藤： いや！スムーズにしてこそスクロール！スムーズ・スクロールでお願いしますっ！

呉田： わかったよ，わかったよ。それでは，マップ上を主人公が上下左右に移動できるプログラムをつくってみるよ。もちろんスムーズ・スクロールでね。



《第１図》スムーズ・スクロールの方法。今回採用しているのがコレ

スムーズ・スクロールによってマップ上を上下左右に移動できるプログラム

其の1　スムーズ･スクロールをさせる方法は，いくつか考えられます。グラフィック画面をROLL文でスクロールさせる。これは，プログラムが簡単にできるという利点があるが，画面全体がスクロールしてしまうため，他にグラフィックを描くことができなくなる。

其の2　GET，PUTを利用し，ずらして描画する。ずれてできたぶんのゴミはグラフィック・キャラクタ‘■’を黒で上に重ねて見えなくする。これは処理が軽い利点があるが，グラフィック・キャラクタは日本語BASIC上では使いにくいのと，黒でマスクしたところに何も書けなくなる，という欠点がある。

其の3　同じようにGET，PUTを利用するが，あらかじめ見えない画面に書いておいて，そこからずらしてGETし，見えている画面にPUTする。上の二つの方法の欠点を克服してるが，処理が少し重いのが欠点。今回，使用したのはコレ。

解説　N88-BASICでは，いくつかの画面を同時に持つことができ(これをページという)，しかも条件によっては重ね合わせることも可能になっている。

今回は，画面に出すための絵を‘裏ページ’に描き，それをGET。そして，‘表ページ’に描画することでちらつきのないキレイな画面が構成される（**第１図**)。マニュアルのSCREEN文を参照してね。

SCREEN文の書式は**第2図**のとおり。

まず書き込むページは‘ページ2’なので1をセット。表示するページは‘ページ1’を表示するので1をセットする。そして，いろいろな描画を終えたあと表示すべきものをまとめてGETし，ページを切り替える。書き込むページは1なので0をセットする。そして，PUTしてやると…あら不思議！！完成だね。

おまけ　現在のゲームマシン（家庭用，業務用）は，フレーム・バッファと呼ばれるものを持っている。これは，二つの画面表示用のRAMを持っておいて一方を表示しているときにもう一方にすべてを描画。それを交互に切り替えて使うことによってちらつきのない画面を構成している。

これによってスプライトが横にいくつ，とかいう制限はなくなったのだ。昔のゲームはスプライトが横にいくつか並ぶと消えちゃうとかあったよね。今のゲームで‘消える’ことがあるのは，全部を書き終わる前に切り替えのタイミングがきてしまうため。

最終回の真相は？

佐井川：スクロールの仕方はわかったかな？これをつかったプログラムの投稿待ってるよ！

伊藤：　それはそうと，どうしてこのコーナーが今月で終わっちゃうのかっていうことはまだ聞いてないよ。

呉田：　そうだったね。じつは「ロストワールド」の開発が終わってからこの連載をやってきたわけだけど，そろそろ次のプロジェクトをはじめる準備をしていかないといけないので，すこし忙しくなってくるんだよね。

佐井川：そういえばそうだな…。

呉田：　だから，完全な最終回というわけではなく，とりあえず休載というかたちにしたいと思います。また，みなさんからの質問が集まってきた頃に再び復活したいと思います！

伊藤：　その時までに，きっといいゲームをつくっておくよ。だからみんなもどんどんおもしろいゲームをつくってベーマガに投稿してね！

一同：　それでは，また会える日を楽しみに！See you again !!

SCREEN 解像度，表示のオンオフ，書き込むページ，表示するページ

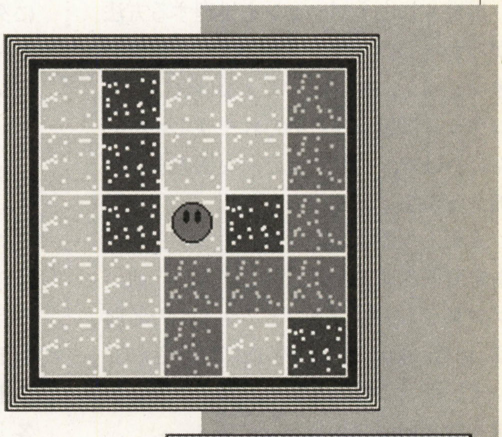
640×480ドット，4096色中８色モードの場合の書き込むページ，表示するページの値は（画面モードが変わるとこれらの値は変わります）

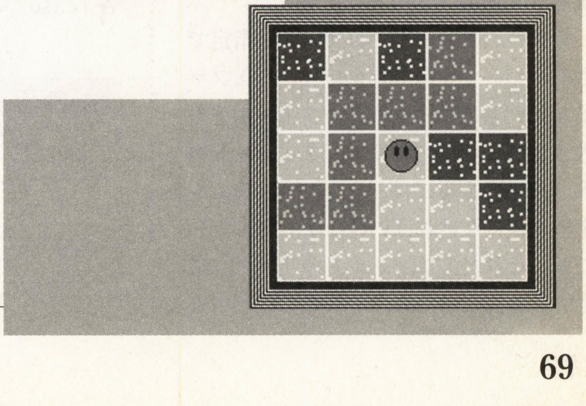
書き込むページ：0（ページ１に書き込む）	表示するページ：１（ページ１を表示）
1（ページ２に書き込む）	17（ページ２を表示）

《第２図》SCREEN 文の書式

《リスト1》スムーズ・スクロールRPGのプログラム・リスト（※N-88 BASIC用）

```
1 ' /*                            */
2 ' /* SEGA                       */
3 ' /*  AM R&D Dept.#3            */
4 ' /*                            */
5 ' /*                            */
100 STOP ON :ON STOP GOSUB *STEND
110 DEFINT A-Z
120 SCREEN 3,0,0,1:CLS 3
130 SCREEN 3,0,1,1:CLS 3
140 DIM A%(388,2),PLAYER%(388,2),MAPD(14,14),MP%(9409),MPC%(9409),KY$(4)
150 'chara
160 DATA 4,6, 1,7, 2,4
170 ' map
180 DATA  -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
190 DATA  -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
200 DATA  -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
210 DATA  -1,-1,-1, 0, 0,-1, 0, 0, 2, 0, 0,-1,-1,-1
220 DATA  -1,-1,-1, 0, 0,-1, 0, 0, 2, 0, 0,-1,-1,-1
230 DATA  -1,-1,-1, 0, 0,-1, 0, 0, 2, 0, 0,-1,-1,-1
240 DATA  -1,-1,-1, 0, 0,-1, 0,-1, 2, 0, 0,-1,-1,-1
250 DATA  -1,-1,-1, 0, 0, 0, 2, 2, 2, 0, 0,-1,-1,-1
260 DATA  -1,-1,-1, 0, 0, 0, 2, 0,-1,-1, 0,-1,-1,-1
270 DATA  -1,-1,-1, 0, 2, 2, 2, 0, 0,-1,-1,-1,-1,-1
280 DATA  -1,-1,-1, 0, 2, 0, 0, 0, 0, 0, 0,-1,-1,-1
290 DATA  -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
300 DATA  -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
310 DATA  -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
320 '
330 DATA "2","4","6","8"
340 ' chara make
350 FOR I=0 TO 2
360 READ C:READ C2
370 LINE (I*32,0)-(I*32+31,31),7,BF,C
380 FOR J=0 TO 20
390  X=RND*28+1:Y=RND*28+1:LINE (I*32+X,Y)-(I*32+X+1,Y+1),C2,B
400 NEXT
410 GET (I*32,0)-(I*32+31,31),A%(0,I)
420 NEXT
430 CIRCLE (96+15,15),10,0,,,,F,2
440 CIRCLE (96+12,12),3,0,,,3,F
450 CIRCLE (96+18,12),3,0,,,3,F
460 GET (96,0)-(96+31,31),PLAYER%(0,0)
470 LINE (128,0)-(128+31,31),7,BF
480 CIRCLE (128+15,15),10,0,,,,F
490 GET (128,0)-(128+31,31),PLAYER%(0,1)
500 FOR Y=0 TO 13
510  FOR X=0 TO 13
520   READ MAPD(X,Y)
530  NEXT
540 NEXT
550 FOR Y=0 TO 6
560  FOR X=0 TO 6
570   PUT (X*32,Y*32),A%(0,ABS(MAPD(X,Y))),PSET
580  NEXT
590 NEXT
600 GET (32,32)-(32*6-1,32*6-1),MP%
610 GOSUB *CHARAPUT
620 SCREEN ,,0
630 FOR I=0 TO 10 STEP 2
640 LINE (I,I)-(32*6-1-I,32*6-1-I),7,B
650 NEXT
660 SCREEN ,,1
670 '
680 FOR I=0 TO 3:READ KY$(I):NEXT            'ここまでが、初期化です。
690 ' main
700 X=3 :Y=3:A$="":ADDX=0:ADDY=0
710 *MAINLOOP                                'メインループ
720 IF INKEY$<>"" THEN 720
730 A$=INKEY$:IF A$= "" THEN 730
740 ADDX = (A$="4") - (A$="6")               '地形で移動のリミットを付けているの
で
750 ADDY = (A$="8") - (A$="2")               'ここではリミットを切ってない。
760 LOCATE 40,10
770 IF MAPD(X+ADDX,Y+ADDY) >= 0 THEN *MOVE
780 PRINT "CAN'T MOVE"
790 GOTO *MAINLOOP
800 '
810 *MOVE                                    '移動と方向の決定
820 X=X+ADDX:Y=Y+ADDY
830 ON MAPD(X,Y)+1 GOSUB *KUSA,*KAWA,*MICHI
840 FOR I=0 TO 3
850  IF KY$(I)<> A$ THEN 880
860  GET (32,32)-(32*6-1,32*6-1),MP%
870  ON I+1 GOSUB *DW,*LT,*RT,*UP
880 NEXT
890 GOTO *MAINLOOP
900 '
910 *KUSA
920 PRINT "KUSA      "
930 RETURN
940 '
950 *KAWA
960 PRINT "KAWA      "
970 RETURN
980 '
990 *MICHI
1000 PRINT "MICHI "
1010 RETURN
1020 '
1030 *CHARAPUT
1040 SCREEN ,,0,1                                '表ページに切り替え。
1050 PUT (16,16),MP%,PSET
1060 PUT ( 2*32+16,2*32+16),PLAYER%(0,1),AND
1070 PUT ( 2*32+16,2*32+16),PLAYER%(0,0),OR
1080 SCREEN ,,1,1                                '裏にもどします。
1090 RETURN
1100 *DW
1110 Y1=0:Y2=32*5:Y3=Y+2:L=0:ST=2
1120 GOTO 1150
1130 *UP
1140 Y1=64:Y2=32:Y3=Y-2:L=64:ST=-2
1150 PUT (32,Y1),MP%,PSET
1160 FOR J=1 TO 5
1170  PUT (32*J,Y2),A%(0,ABS(MAPD(X-3+J,Y3))),PSET
1180 NEXT
1190 FOR J=L TO 32 STEP ST                       'ずらしながらGET。
1200  GET (32,J)-(32*6-1,32*5-1+J),MP%           'これがスクロールの鍵だ！
1210  GOSUB *CHARAPUT
1220 NEXT
1230 RETURN
1240 *RT
1250 X1=0:X2=32*5:X3=X+2:L=0:ST=2
1260 GOTO 1290
1270 *LT
1280 X1=64:X2=32:X3=X-2:L=64:ST=-2
1290 PUT (X1,32),MP%,PSET
1300 FOR J=1 TO 5
1310  PUT (X2,32*J),A%(0,ABS(MAPD(X3,Y-3+J))),PSET
1320 NEXT
1330 FOR J=L TO 32 STEP ST                       'ずらしながらGET。
1340  GET (J,32)-(32*5-1+J,32*6-1),MP%           'これがスクロールの鍵だ！
1350  GOSUB *CHARAPUT
1360 NEXT
1370 RETURN
1380 *STEND                                      'ストップキーが押されると
1390 SCREEN ,,0                                  '表ページに切り替えて終了
1400 END
```

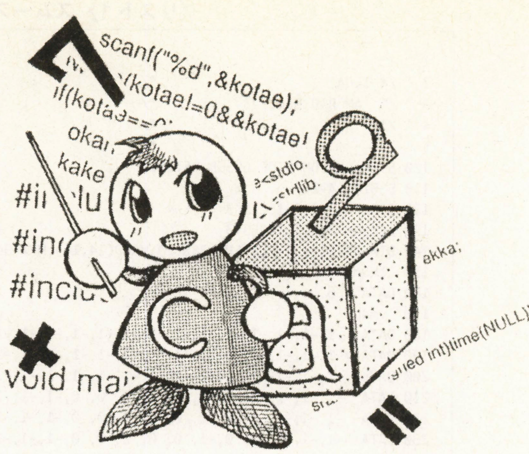




学生＆未来のプログラマー必見！
今度こそつまずかないC言語講座

ハローC言語ワールド

四辻孝文
（すたじおのま）



第13回　コマンドライン処理の実践編

プログラムはコンパイラに付属のものや，市販のエディタを使って打ち込みます。サンプル・プログラムを実行するにはTURBO CやMS-CなどのCコンパイラが必要になります。なおコンパイラはC++のものでもとくに問題はないはずです。

さて，今回は？

今回は，前々回（97年12月号）に作ったライフゲームのプログラムを改良して，ファイルやオプションの指定ができるようにします。早い話が前回のオプション指定の実践編みたいなもんですね。

オプション機能を考えよう

指定されたオプションを処理する方法がわかっていても，実際にどんな種類のオプションが必要かを考えなければ，プログラムは組みはじめられませんね。そんなわけで，はじめにどんな機能を付け加えるかを考えます。

まず，少なくともマップ・ファイルを指定できる機能はほしいですよね。前のプログラムではマップ・ファイルの名前は「map.map」という名前に固定されていました。これだといろんなパターンを試すのが面倒だしね。

それと，フィールドのサイズを指定できるといいですね。前のはマップ・ファイルの大きさが，そのままフィールドの大きさになっていたので，フィールドの大きさを変えるには，マップ・ファイルを書き換えなければいけなかったんでしたね。それと，フィールドのサイズを指定できるんだったら，そのちょうど中央にパターンを配置してくれる機能もほしいところです。

追加する機能をまとめたのが**第1表**になります。…と，こんな感じでオプションは決まりました。

ほかにもプログラムを組んでいるうちに思いついたら，付け足せばいいですね。オプションを増やすのはそんなに大変なことじゃないですし。

ほかにあったほうがいい機能としては，実行中（ライフゲームが動いているとき）にターンを進めるために何度もリターン・キーを押すのも面倒なんで，指定したターンだけ自動的に進むような機能もあるといいですよね。

前回作った「option」関数を持ってくる

今回のプログラムのオプション処理部分は，前回作った「option」関数に手を加えて作ります。どんなプログラムでも，各オプションごとの処理内容（この場合，各「case」ごとの処理）が変わるだけでオプション処理の方法は同じようなものです。処理の流れは**第1図**のようになります。

それでは組みましょうか

今回のプログラムはほとんどの部分が前回からの流用なので，今回は変わった部分以外は軽く流しますね。

まずは毎度おなじみヘッダ・ファイルのインクルードです。「stdio.h」「stdlib.h」「string.h」の三つは結構よく使いますね。乱数を初期化するときに使う「time」関数のある「time.h」もインクルードします。

そのあとで四つ関数を定義しています。最初の三つ「cls」「home」「cut」は画面の文字を消したり，カーソル位置を動かすためのもので，「cls」は画面の文字を消去，「home」はカーソルをホームポジション（画面の左上）に戻す，「cut」はカーソルから行末までの文字を消すという動作をします。

これらはMS-DOSのエスケープシーケンスを使っているので，機種によっては使えないかもしれません。「エスケープシーケンスについて」のところを読んで使

《第1表》コマンドライン・オプション一覧

オプション文字	意味	動作
/H	Help	ヘルプ
/?	?	/Hと同じ
/F	Full size	フィールドの大きさを最大にする
/X	X size	フィールドの横幅指定
/Y	Y size	フィールドの縦幅指定
/C	Center	中央に配置

えるか試しておいてくださいね。

四つめの「option」関数は，ほとんど前回からの流用です。

それじゃあ「main」関数から見ていきましょうか。

変数の宣言，グローバル変数も使います

最初は変数の宣言です。各変数についてひととおり説明しますね。グローバル変数の「mx」「my」はフィールドの幅で，最初に0に初期化しています。「i」と「j」はループ用の変数，「x」と「y」はファイルから読み込んだ配置データの大きさの保持とメイン処理のループ用として使います。「page」は現在ターンの配置パターンとつぎのターンの配置パターンの切り替え用。これは前回のプログラムでは「turn」という変数名でした。

「center」はパターンを中央に配置するかどうかのフラグ。「sel」は周りの駒数を数えるカウンタ，「turn」は現在のターン数，「skip」は自動的に進むターン数。「map」は駒の位置データ，「str」はファイル名と実行時のコマンド入力の文字列を取っておくためのものです。「fp」はマップ・ファイルのをアクセスするためのファイル・ポインタですね。

最後に「str」の1文字目を空白にしておきます。これは前回やったように，後でこの変数に文字列が入っているかどうかを調べるのに使うんでしたね。

コマンドライン引数を調べて，オプション処理

ここではコマンドライン引数を調べて，マップ・ファイルの指定とオプションによる設定を行ないます。実際には引数を一つずつ調べていってオプションなら「option」関数を呼び，ファイル名なら変数「str」に文字列をコピーします。…って前回とほとんど同じ文章ですね。

「1」から「argc」までの「for」ループで，コマンドライン引数を調べていきます。

その引数がオプションだったら，「option」関数を呼ぶ

引数の1文字目が「/」か「－」だったら，その引数はオプションなので，「option」関数を呼び出します。このとき戻り値を変数「center」に入れています。これは，読み込んだパターンを中央に配置するかどうかを表すフラグで，もし「option」関数に引数として渡したものが「/C」オプションだったときは，戻り値が1になるので，これを「center」に足しています。

つまり，「/C」が指定された場合は，「center」の値が0以外になるわけです。ただ，これだと「/C」オプションがたくさん指定されると指定された数だけ「center」の値が増えてしまいますが，特に問題はないのでこのままにしています。

なんか気持ち悪いって場合には，論理和にしておけば「0」か「1」の値しか取らなくなります（具体的には「center ¦= option(argv[i]);」とする）。

引数がオプションじゃなかったら，ファイル名にする

引数がオプションじゃなかった場合，その引数の文字列を変数「str」にコピーします。これはあとでファイル名として使います。この処理は引数がオプションではないと判断されるたびに行なわれるので，ファイル名が複数指定された場合，最後のものが有効になります。

「option」関数でオプション処理

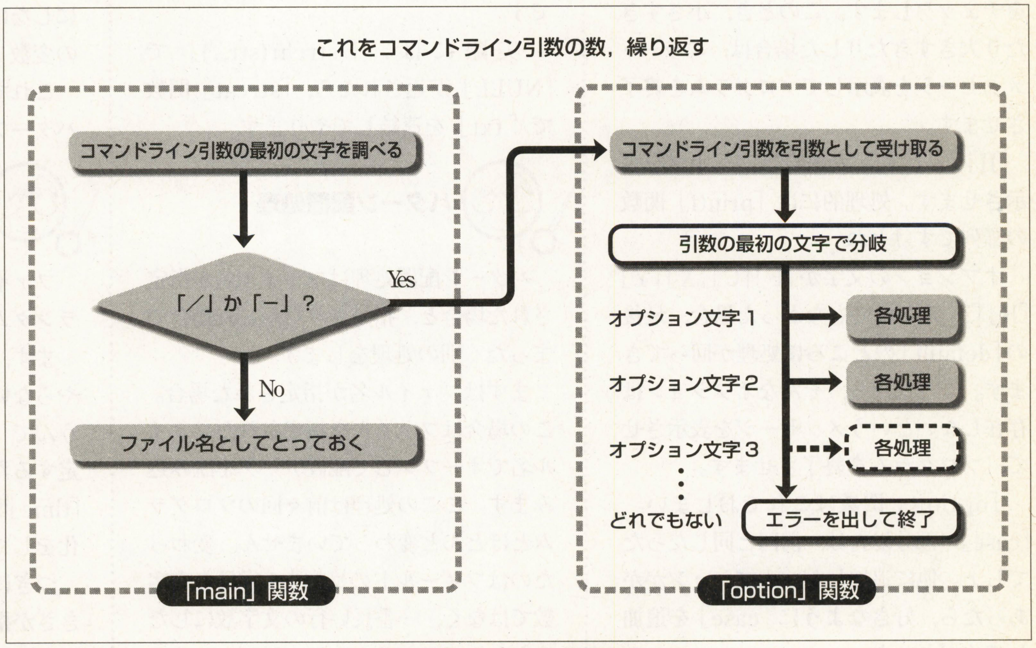
「option」関数で実際のオプション処理を行ないます。この関数は引数としてコマンドライン引数を受け取り，「/C」が指定されたときは1，それ以外は0を返します。引数の型は「char」型配列，関数の（戻り値の）型は「int」型です。

引数の2文字目を「toupper」関数で大文字に変換して，「switch」分岐をさせています。そして「case」のあとにオプションの処理を書いていけばいいわけですね。

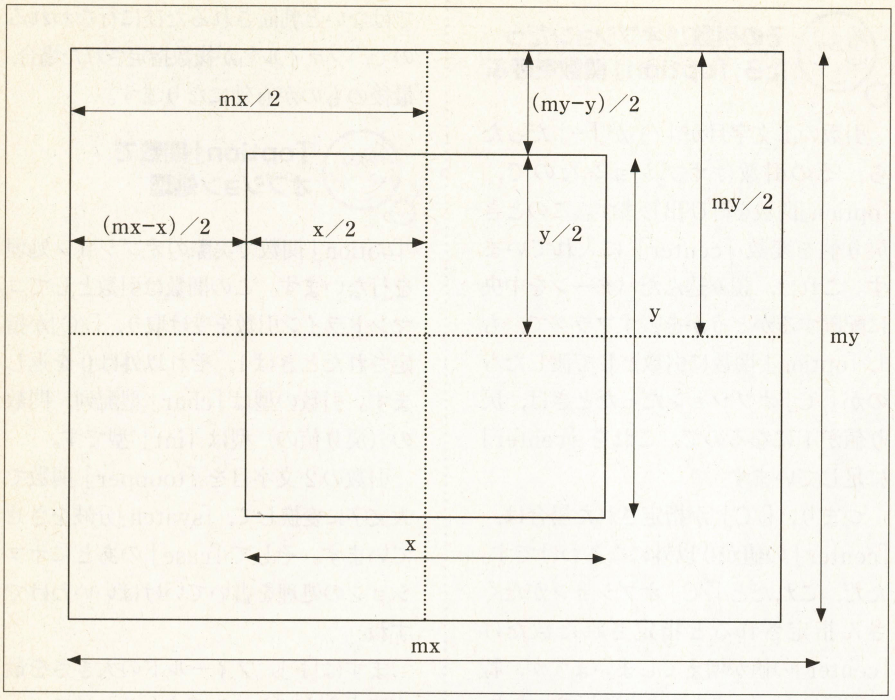
まずは「F」。フィールドの大きさを最大にするオプションです。これはフィールドの幅を入れておく変数である「mx」と「my」に，最大サイズをセットすればいいですね。

「C」は画面の中央にパターンを配置するオプションですが，ここではまだセンタリング処理は行なえないので（だってまだファイルからパターン読んでないもんね）1を戻り値として返すだけです。

「X」と「Y」はほとんど同じ処理をします。この二つはフィールドの大きさを指定するためのもので，オプションの文字



《第１図》オプション処理の流れ



《第２図》センタリング位置

に続けて数値を指定します。

フィールドのサイズを横40・縦20にする場合

/X40 / Y20

というようにオプションを指定すればいいようにします。

前回のように最初の2文字を「0」でつぶして，「atoi」関数で文字列から数値への変換を行ないます。これを「X」の場合は「mx」に，「Y」の場合は「my」にそれぞれ代入して，その後で数値の範囲をチェックします。このとき，小さすぎたり大きすぎたりした場合は，エラー・メッセージを表示してプログラムを終了させます。

「H」か「?」だった場合は，ヘルプを表示させます。処理的には「printf」関数の羅列ですけどね。

オプションの文字が「F」「C」「X」「Y」「H」「?」のどれでもなかった場合，最後の「default」のところに処理が回ってきます。そうしたら，そんなオプションは存在しないというメッセージを表示させて，プログラムを終了させます。

「option」関数はこれでおしまい。「case」の部分以外は，前回と同じだったでしょ。他に追加したいオプションががあったら，好きなように「case」を追加してくださいな。

拡張子省略時に「str」に「.txt」を連結

マップ・ファイルは普通テキスト・エディタで作ると思います。その場合，デフォルトの拡張子は「txt」になる場合が多いので，このプログラムでは拡張子が省略された場合，「.txt」をファイル名に追加します。拡張子が省略されているかどうか調べるには，ファイル名の中にピリオドが含まれているかを調べればOKです。

実際には，「strchr(str,'.')」で「NULL」が返されたら，「strcat」関数で「.txt」を連結してやります。

パターン配置処理

パターン配置処理はファイル名が指定された場合と，指定されなかった場合でまったく別の処理をします。

まずはファイル名が指定された場合。この場合はファイルを指定されたファイル名でオープンして配置データを読み込みます。ここの処理は前々回のプログラムとほとんど変わっていません。変わったのはフィールドの横幅を1行目の文字数ではなく，一番長い行の文字数にしたことと，エラー・メッセージにファイル名を表示するようにしたことぐらいです。

読み込みが終わると，変数「x」と「y」に読み込んだ配置データの大きさが入っているので，「F」「X」「Y」オプションでフィールドのサイズが指定されていなければ（横幅なら「mx」，高さなら「my」が0なら）読み込んだ配置データの幅をフィールドの幅とします。

つぎに配置データを整理します。前々回のプログラムではフィールドの幅以上の部分は，その後の処理にまったく影響を与えなかったので，とくにデータの整理はしませんでした。でも今回のプログラムでは，場合によっては影響するので，全体を整理しています。このときついでに，もう一つのページもすべて「.」に初期化しています。

センタリング

変数「center」の値が0以外だった場合，読み込んだ配置パターンをフィールドの中央に持ってきます。

第2図を見てください。これで中央に持ってくるには，読み込んだ配置パターンを((mx−x)/2,(my−y)/2)の位置に持ってくればいいのがわかると思います。ページ0に配置データは読み込んであるので，これをページ1の((mx−x)/2,(my−y)/2)の位置に持ってきます。そうしたら，スタートするページをこのページ1にしなければいけないのでページ管理用の変数「page」に1を代入します。

これでファイル名が指定された場合のパターン配置は完了しました。

ファイルが指定されなかったら，ランダムに配置

ファイル名が指定されなかった場合は，ランダムに配置データを作ります。

まず，乱数の初期化をします。これをやらないと毎回同じパターンになっちゃうんで「srand」関数（乱数シードを指定するための関数）に現在の時刻を返す「time」関数の値を渡すことで乱数の初期化をしています。

つぎに，オプションでフィールドの大きさが指定されなかった場合に，横幅が指定されていなければ20に。縦幅なら10

《第2表》実行時オプション一覧

オプション文字	意味	動作
/H	Help	ヘルプ
/?	?	/Hと同じ
/S	Skip	指定ターンまで自動的に進める
/F	Forward	指定ターン数自動的に進める

にします。

そしてフィールドの各マス目に50%の確立で駒のある・ないを決めていきます。

rand()%100

とすると，0から99までのランダムな数値が返ってくるので，これが50以上ならそのマス目に駒を置くようにすれば，50%の確立で駒が置かれるわけですね。

これで，ランダムに配置されました。

その後で，ファイルから読み込んだか，ランダムに配置したかに関わらず，各行の「mx」文字目に「¥0」を書き込むことで，フィールドの横幅を確定させます。

メイン処理は前々回と大体同じ

ここからがメインの処理になります。まず，メイン処理のループに入る前に画面をきれいにします。

MS-DOSのエスケープシーケンスを使って画面を消去する「cls」関数を呼びます。

ループの中でも最初に「home」関数を読んで，カーソル位置を画面の左上に移動させています。

周りを調べて，駒を配置する処理は前々回のプログラムのままなので，説明は省略しますね。

ターンの交代処理のときに，ターン数を取っておく変数「turn」に1を足します。そして，この後に実行時コマンドの受付をします。前回のプログラムでは，1ターン進めるか終了するかしかできなかったですよね。今回のプログラムでは，**第2表**の機能を持たせるようにします。

コマンド受付,オプションのときと同じように処理

ターンの終わりに変数「skip」が「turn」より大きいかを調べて，大きければターンを終了させます。「turn」のほうが大きいか二つの値が等しい場合，コマンド入力をさせます。

ここでの処理は，コマンドライン引数のオプションを調べる処理とほとんど同じで，コマンドとして与えられた文字列の，1文字目で分岐する「switch」文になります。

処理の内容は，「E」「Q」ならプログラムを終了させ，「S」なら「S」より後ろの文字列を数値に変換して，変数「skip」に代入します。ここでは「atol」関数を使いますが，これは戻り値の型が「long」になっているだけで，あとは「atoi」と変わりません。

「F」の場合は「skip」に指定された数値を足します。

「H」「?」なら，コマンド一覧を表示させればいいですね。

完成！

これで，このプログラムはおしまいです。プログラムは結構長めですが，ほとんどの部分は前に作ったものなので，むずかしくはないと思います。

さて，せっかく作ったのですから，いろいろ試してみましょう。

第3図を見てください。まずは「グライダー（glider）」。これは5個の駒でできた，斜めに移動するパターンで，移動するパターン（まとめて「宇宙船（spaceship）」と呼ばれる）のなかで，一番小さなパターンです。

つぎの「時計（clock）」は2種類のパターンを繰り返す配置で，回っているように見えるので，この名がつきました。この時計のようにいくつかのパターンを繰り返すものは「振動子（oscillator）」と呼ばれます。時計は周期2の振動子です。

三つめの配置は，周期3の振動子である「パルサー（pulsar）」に成長します。かなり大きい振動子です。

最後の配置は「グライダ銃（glider gun）」といって，グライダーをいくつも発生させるパターンで，30ターンごとにグライダーを発射します。でもこのプログラムでは，フィールドの端同士がつながっているので，発射したグライダーが銃にぶつかって壊れてしまいますけどね。

これらのパターンを試すときは，「/F」と「/C」のオプションをつけるといいですよ。

おわりに

2回連続でコマンドラインからのファイルとオプションの指定をやってきました。これはどんなプログラムにも応用がきいて役に立つので，がんばってものにしましょうね。

それじゃ，またね。

エスケープシーケンスについて

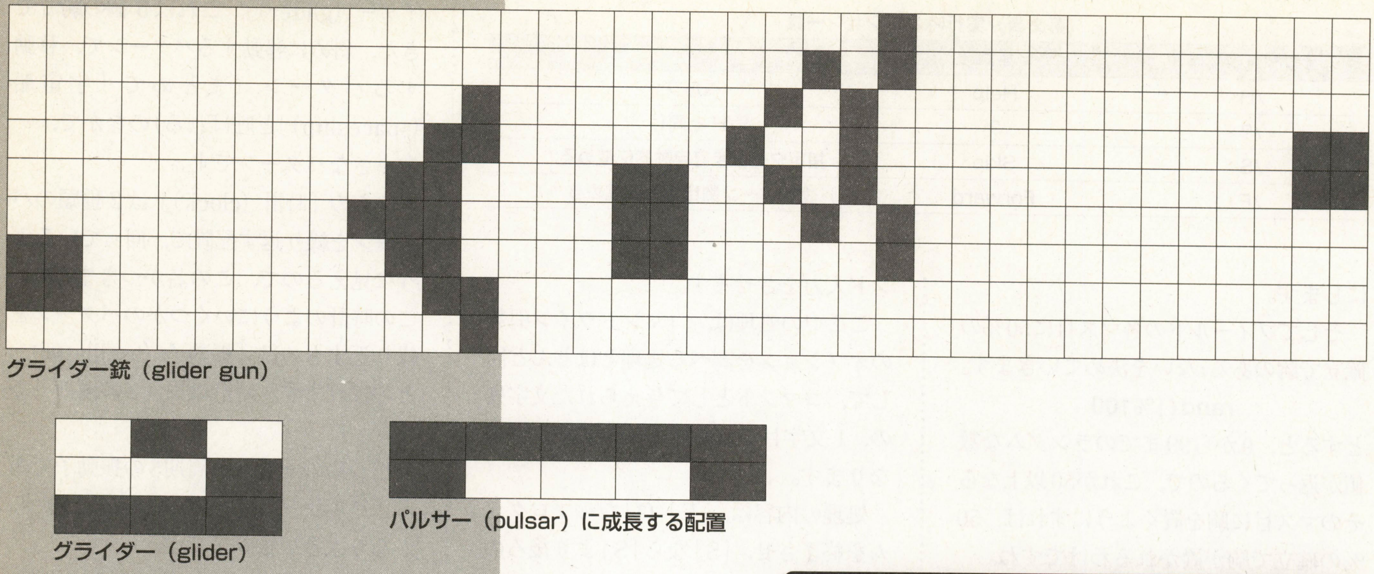
今回のプログラムではMS-DOSのエスケープシーケンスを使用しています。右のプログラムを実行して画面の中央(39,12)に「C」と表示されればOKですが，画面の中央に表示されず，変な文字が表示された場合は，ライフゲームのプログラムにある「cls」「home」「cut」関数の中の「printf」関数を削除してください。

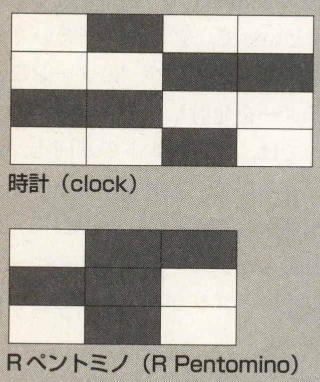
```
#include<stdio.h>

void main(){
     printf("¥x1b[2J");
     printf("¥x1b[12;39H");
     printf("C¥n");
}
```

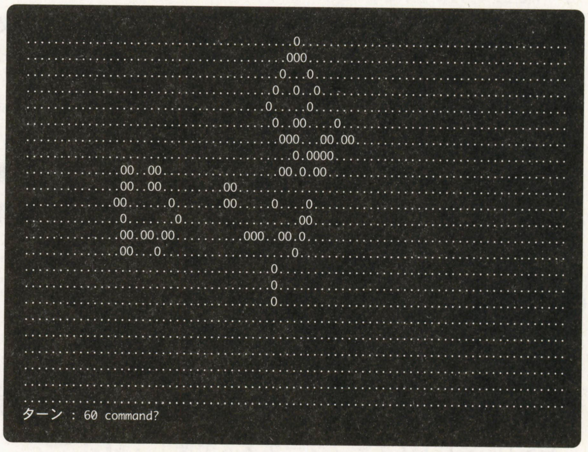
用語の説明

グローバル変数	すべての関数から使用できる変数。グローバルなスコープを持つ。逆にその関数でしか使えないものはローカル変数という。
乱数シード	C言語で使われる乱数は疑似乱数でその疑似乱数列はシードによって決まる。同じシードならその処理系では常に同じように乱数が決まる。
MS−DOSのエスケープシーケンス	C言語にある「エスケープ文字」と区別するために，こう呼んでいる。カーソル位置の制御や，文字の色を変えるのに使う。機種によっては使えない。

《第3図》ライフゲームの有名なパターン紹介







《写真1》ライフゲーム実行中画面
（Rペントミノのファイルを「RP.txt」という名前で作って，「>LIFE RP /F /C」とした場合）

《リスト1》ライフゲームのプログラム・リスト

```
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>
#include<string.h>
#include<time.h>

int mx=0,my=0;

/*画面クリア*/
void cls(){
    printf("¥x1b[2J");
}

/*カーソルをホームポジションに戻す*/
void home(){
    printf("¥x1b[0;0H");
}

/*行末まで削除*/
void cut(){
    printf("¥x1b[0K");
}

/*オプション処理*/
char option(char op[]){

    switch(toupper(op[1])){
        case 'F':
            mx=79;
            my=23;
            return(0);
        case 'C':
            return(1);
        case 'X':
            op[0]='0';
            op[1]='0';
            mx=atoi(op);
            if(mx<1 || mx>79){
                printf("フィールドの横幅は1～79にしてね¥n");
                exit(EXIT_FAILURE);
            }
            return(0);
        case 'Y':
            op[0]='0';
            op[1]='0';
            my=atoi(op);
            if(my<1 || my>24){
                printf("フィールドの高さは1～23にしてね¥n");
                exit(EXIT_FAILURE);
            }
            return(0);
        case 'H':
        case '?':
            printf("オプション一覧¥n");
            printf("/H(Help) or /? : ヘルプ（これだよ）¥n");
            printf("/F(Fullsize)   : フィールドの大きさを最大(79*24)にする¥n");
            printf("/Xxx(X size)   : フィールドの横幅をxxにする（xxは1～79)¥n");
            printf("/Yxx(Y size)   : フィールドの縦幅をxxにする（xxは1～24)¥n");
            printf("/C(Center)     : パターンを中央に配置¥n");
            exit(EXIT_SUCCESS);
        default:
            printf("[/%c]なんてオプションないよ¥n",op[1]);
            exit(EXIT_FAILURE);

    }
}
```

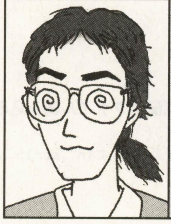
```
void main(int argc,char *argv[]){
    /*変数の宣言*/
    int i,j;
    int x,y;
    int page=0,center=0,sel;
    unsigned long turn=0,skip=0;
    char map[2][23][80],str[255];
    FILE *fp;
    str[0]=' ';

    /*マップファイル指定＆オプション*/
    for(i=1;i<argc;i++){
        if(argv[i][0]=='/' || argv[i][0]=='-')
            center+=option(argv[i]);/*引数がオプションだったら*/
        else
            strcpy(str,argv[i]);/*引数がオプションじゃなかった場合*/
    }

    /*拡張子省略時に拡張子を「txt」にする*/
    if(strchr(str,'.')==NULL)
        strcat(str,".txt");

    /*パターン配置*/
    if(str[0]!=' '){
    /*ファイルが指定された場合、初期配置ファイル読み込み*/
        if((fp=fopen(str,"r"))==NULL){
            printf("[%s]なんてファイルないよ¥n",str);
            exit(EXIT_FAILURE);

        }
        for(i=0;i<23;i++){
            if((fgets(map[0][i],79,fp))==NULL)
                break;
            if((int)strlen(map[0][i])>x)
                x=strlen(map[0][i]);
        }
        fclose(fp);
        y=i;

        /*フィールドのサイズが指定されていなければ、読み込んだ大きさにする*/
        if(mx==0)
            mx=x;
        if(my==0)
            my=y;

        /*配置データを整理する*/
        for(i=0;i<23;i++)
            for(j=0;j<80;j++){
                map[1][i][j]='.';
                if(map[0][i][j]!='O')
                    map[0][i][j]='.';
            }

        /*センタリング*/
        if(center){
            for(i=0;i<y;i++)
                for(j=0;j<x;j++)
                    map[1][(my-y)/2+i][(mx-x)/2+j]=map[0][i][j];
        page=1;
        }
    }
    /*ファイルが指定されなかった場合、ランダムに配置*/
    else{
        srand((unsigned int)time(NULL));/*乱数初期化*/
        if(mx==0)
            mx=20;
        if(my==0)
            my=10;
        for(i=0;i<my;i++)
            for(j=0;j<mx;j++)
                if(rand()%100 > 50)/*50%*/
                    map[0][i][j]='O';
                else
                    map[0][i][j]='.';
    }

    /*横幅確定*/
    for(i=0;i<my;i++){
        map[0][i][mx]='¥0';
        map[1][i][mx]='¥0';
    }


    /*メイン処理*/
    cls();
    while(1){
        home();
        for(i=0;i<my;i++)
            printf("%s¥n",map[page][i]);

        for(y=0;y<my;y++){
            for(x=0;x<mx;x++){
                /*周りを調べる*/
                sel=0;
                for(i=0;i<9;i++)
                    if(i!=4 && map[page][(y+(i/3-1)+my)%my][(x+(i%3-1)+mx)%mx]=='O')
                        sel+=1;
                if(sel==3)
                    map[1-page][y][x]='O';
                else{
                    if(sel==2)
                        map[1-page][y][x]=map[page][y][x];
                    else
                        map[1-page][y][x]='.';
                }
            }
        }
        /*ターン交代＆終了処理*/
        page=1-page;
        turn+=1;
        printf("ターン : %d",turn);
        if(turn>=skip){
            /*コマンド受付*/
            printf(" command? ");
            cut();
            fgets(str,16,stdin);
            switch(toupper(str[0])){
                case 'E':
                case 'Q':
                    printf("おしまいっ¥n");
                    exit(EXIT_SUCCESS);
                    break;
                case 'S':
                    str[0]='0';
                    skip=atol(str);
                    break;
                case 'F':
                    str[0]='0';
                    skip=turn+atol(str);
                    break;
                case 'H':
                case '?':
                    printf("Sxxxx(Skip)           : ターンxxxxまで自動的に進めるにょ¥n");
                    printf("Fxxxx(Forward)        : xxxxターンだけ自動的に進めるにょ¥n");
                    printf("E(End) or Q(Quit)     : 終了するにょ¥n");
                    printf("H(Help) or ?          : 説明がでるにょ（これのこと）¥n");
                    getchar();
                    break;
            }
        }
        else{/*指定されたターンまで進める*/
            printf(" >> %d",skip);
            cut();
        }
    }
}
```

参考文献：技術評論社「ライフゲイムの宇宙」 ウィリアム・パウンドストーン著　有澤　誠訳

新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！

Windowsプログラミング完全マスター

TEXT & PROGRAMMING●石川直人



石川直人 (Naoto Ishikawa)

Profile
秋田県生まれ。その後，熊本，帯広，岩手，東京など全国をさまよう，さすらいのプログラマーとなる。秋葉原でVAIOノート505を指をくわえてながめていたら，新古品のメビウス・ノートを発見し，結局それを買ってしまってしまった負け犬人生。しかし，VAIOノート505への夢は捨て切れていない模様。もう一台買うか？←マヌケ

第13回　プログラムの正体を探れ！　～ポインタの謎

前回の予告では，概要を説明したDirectX関連の実際のプログラミングについて説明をはじめることになっていました。しかし，今回は“ある理由”により2歩さがって，ポインタ変数というものの考えかたについて説明することにします。

まず最初に，ごめんなさい

前々回の1月号で，CreateDIBSection関連の質問が寄せられた鈴木大輔さんから，「GetMemoryという関数が使えないため，サンプルが動かない」という再質問がきました。

私は普段ほとんどC言語を使わないため（Pascal(パスカル)野郎です），C言語の標準関数に関する常識がちょっと“アレ”です。ご迷惑をおかけしました。

GetMemoryというのは，その名前のとおり，メモリを確保する関数です。ですから，mallocとかのメモリ割りあて命令を代わりに使ってください。

多分，

```
bmi=(BITMAPINFO*)GetMemory(sizeof(BITMAPINFOHEADER)+sizeof(RGBQUAD)*256);
```

という部分を

```
bmi=(BITMAPINFO*)malloc(sizeof(BITMAPINFOHEADER)+sizeof(RGBQUAD)*256);
```

といった感じに変更すれば，動作すると思います[*1]。

ところで，上記のような処理は，ポインタ変数を使用する場合には非常に一般的な操作です。

最近のこの連載では，ポインタについては，読者のみなさんが理解していることを前提に話を進めてきました。しかし，そのあたりは結構プログラミング言語習得の山場でもあることですし，質問もあるようなので，このあたりでポインタを含めたプログラミングの基礎知識について，一度解説しておこうと思います。

プログラムが実行されるとき何がどーなるの？

みなさんは，プログラムが実行されるときの内部イメージというものを，頭に描くことができますか？

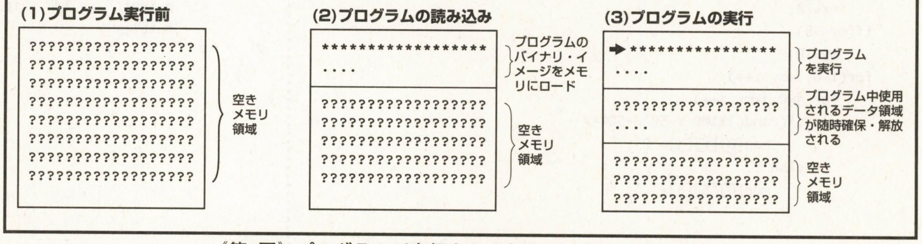
といっても，「集積回路の中を電子が飛び交い，電荷が半導体内で溜(た)まったり流れたりしている」といったところまでミクロなイメージをする必要はありません。

コンピュータにおけるCPUやメモリ上で，プログラムがどのようにメモリ上に読み込まれ，どのようにCPUによって実行されるかというイメージです。

これを図にしてみると，だいたい**第1図**のような感じでとらえることができます[*2]。

空きメモリ空間上のあるアドレスに，プログラムのバイナリ・データがロードされ，プログラムの開始位置（ここでは先頭としておく）からCPUによってプログラムが実行されていきます。

プログラム中で使用される変数は，変数用のメモリ領域から順番に記憶領域が割りあてられ，そこに内容を保持されま



《第1図》プログラムが実行されるときのメモリ・イメージ

*1　'98年1月号の記事について
この連載の第11回『Windowsゲーム・プログラミングQ&A』について，不備があると指摘を受けました（ニューボールさん，ありがとうございます）。この回のサンプル・リストには，本文中で紹介したところ以外にも少々問題があります。くわしく解説し直しますので，もうしばらくお待ちください。

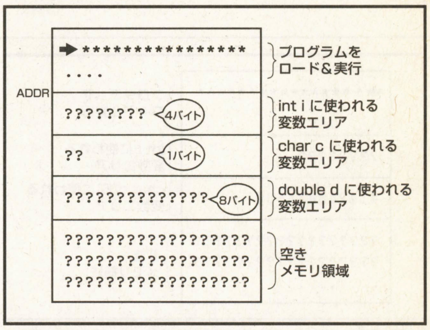
*2　プログラム実行イメージ図について
この図は，DOSっぽい環境をイメージしている。ちなみに，ここで使用している図や説明は，かなり簡単化していると思ってほしい。このあたりのことは，実行環境によっても大幅にちがっていたりするので，情報の具体的な正確度は非常に低い。あくまでも，基本的な考えかたの方向性として説明しているのだということを意識しておいてほしい。厳密な話をしはじめると，場合わけをしているだけで連載何回分の量に達するかわからなくなってしまうので…。

《リスト1》数値型変数をいくつか使ったサンプル・リスト

```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
  int i;                    //int型変数iを宣言
  char c=0;                 //char型変数cを宣言&0にセット
  double d=0;               //double型変数dを宣言&0にセット

  for (i=0;i<100;i++)       //iをカウンターに0から99までループ
  {
    c=i+32;
    d=d+(double)1/c;        //(double)は小数として計算するため
                              のおまじない。内容はd=d+1/cと同じ
    printf("%d %c %f¥n",i,c,d);
                            //i,c,dの内容を表示
  }
}
```

《第1表》主な数値変数の型

変数の型	意味	サイズ
int	整数	4バイト（16ビット処理系では2バイト）
long	長整数	4バイト
char	キャラクター	1バイト
float	単精度小数	4バイト
double	倍精度小数	8バイト



《第2図》リスト1を実行中のメモリ・イメージ

す。そして使われなくなった変数の領域は，自動的に破棄されていきます。

かなり大まかな考えかたですが，まぁだいたいこういう感じになっているとイメージしてください。

変数の正体を追求するのだ！

ここからは，とくに変数の扱いについて注目してみたいと思います。

サンプル・プログラムとして，簡単なC言語のプログラムを用意しました（**リスト1**）。これはいくつかの数値変数を用意し，それらを使って簡単な計算をして，結果をプリントするというものです[*3]。

各行にコメントを付けておきましたので，C言語を完全理解していなくてもだいたいの内容はつかめると思います。

変数には，型というものがあります。型とは，要するに変数の種類のことです。

プログラムでは，さまざまな変数の型が使用されます。**リスト1**では，**第1表**にあげているような変数の型の一部が使われています。ここで注目してほしいのは，変数の型とサイズの関係です。

リスト1で使われている変数は，すべて数値変数です。そして，**第1表**のように変数の型によって，その変数がメモリ上のどれだけの領域を使用するのかがきまっています。

それでは，このプログラムを実行しているときのメモリ・イメージを考えてみることにしましょう。それは，だいたい**第2図**のようになります。

基本的には，**第1図**と同じくプログラムがメモリ上にロードされ，実行されます。そして，プログラム中使われる変数用のメモリ領域が確保されます[*4]。

図にある“ADDR”というのが，変数用メモリエリアの最初のアドレスとなります。そして，そこから使用されている各変数の内容を保持するための領域が，順番に確保されています。

みなさんがプログラムを書くときには，各変数は単純にそれぞれの型に応じた数値であると見なして扱っているでしょう。ですから，このようなことを意識しなくてもプログラムを組むことはできます。

しかし，**第2図**のようにイメージすることによって，「int i」として表されている変数は，メモリ上では単なる「ADDR+0」というアドレスからはじまる4バイトのデータと見ることもできます。

そして，その他の変数も，開始アドレスと変数の型に応じたデータサイズから，そのデータの内容を得ることができます。

つまり，変数というものは，メモリ上では「開始アドレス」と「変数の型（＝サイズ）」によって表すことができるのです。これが，ポインタという考えかたにたどり着くための第1歩です。

場所を指示（ポイント）するからポインタ変数なわけ

ポインタというのは，変数について

- **記憶されている先頭アドレス**
- **変数の型**

という二つの情報を使って表そうという考えかたです。

たとえばここで，

int ＊ p;

というポインタ型の変数を定義したとします。

これは，「pを先頭アドレスとしたint型の変数」を表す“ポインタ変数＊p”という意味になります。

それでは，このようなポインタ変数と，

int i;

のような“int型の変数i”とは，どうちがうのでしょう？

もちろん，さまざまなちがいがあるのですが，考えかたの一つとして，定義されたときに「その変数の実体が存在するか」「存在しないか」のちがいがあるととらえることができます。

ポインタ変数は，外見はちゃんとした変数のように見えるものの，その実体が存在しない“抜け殻”のような変数なのです。

ポインタ変数のメリットとしては，つぎのような点があげられます。

- **後から抜け殻の中に実体を割りあてることによって，実体の大きさをプログラム中で自由にきめられる**
- **すでに存在するさまざまな実体に，後から殻をかぶせることによって，複数の実体を一つのポインタ変数で扱うことができる**

＊3　Cのサンプル・リストについて
今回のサンプル・プログラムは，すべて『C++Builder』で動作確認を行なっている。たぶん，今度こそちゃんとしたC言語標準関数でのみ作られているはずだが…。ちなみに，C++Builderでためす場合は，新規コンソール・アプリケーションとして，プロジェクトを作成してね。

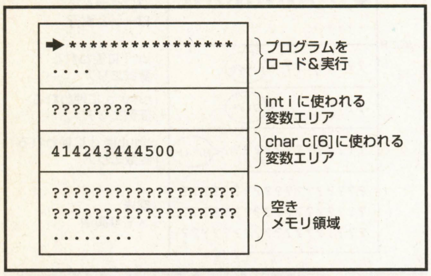
＊4　変数のデータ領域のナゾ
実際には，この程度のプログラムでは，あらかじめプログラムのバイナリ・データ内に変数用のデータ領域が確保されているか，あるいは直接レジスタに各変数が割りあてられてしまうことになる（たぶん後者だと思う）。しかし，ここでは便宜上，実行時にメモリ上に変数領域が割りあてられることにする。だから，その先頭アドレスがADDRとなると考えているわけだ。

《リスト2》配列によって文字列変数を扱うサンプル・リスト

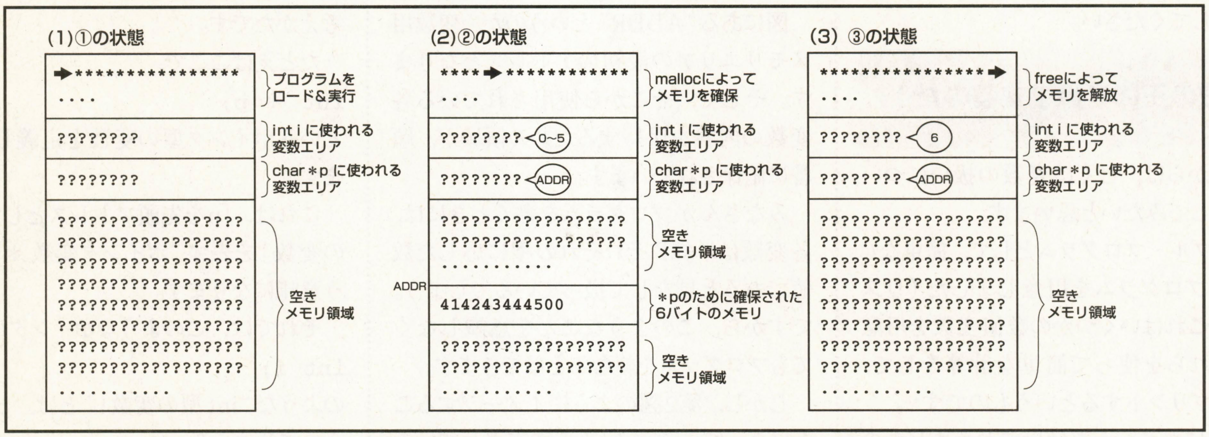
```
#include <stdio.h>

void main(void)
{
  int i;                         //int型変数iを宣言
  char c[6];                     //char型の配列変数cを宣言
  for (i=0;i<5;i++)              //iをカウンターに0から5までループ
    c[i]=0x41+i;                 //cのi番目に0x41+iという
  c[5]=0;                        //cの100配列目に終端0を代入
  printf("%s¥n",c);              //cで表される文字列を表示
}
```

《リスト3》ポインタ変数を使って文字列変数を扱うサンプル・リスト

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

void main(void)
{

  int i;                         //int型変数iを宣言               ┐①
  char *p;                       //char型のポインタ変数pを宣言   ┘

  p=(char*)malloc(6);            //6バイトのメモリ領域を確保し, ←─②
                                   その先頭アドレスをpに代入

  for (i=0;i<5;i++)              //iをカウンターに0から5までループ
    *(p+i)=0x41+i;               //アドレス(p+i)に0x41+iという
                                   キャラクターコードを代入

  *(p+5)=0;                      //*pの5バイト目に終端0を代入
  printf("%s¥n",p);              //pで表される文字列を表示

  free(p);                       //pから確保されたメモリ領域を解放←③
}
```



《第3図》リスト2を実行中のメモリ・イメージ



《第4図》リスト3のプログラム実行中のメモリ・イメージ

それではつぎに，ポインタ変数が実際にプログラム中でどのように扱われているのかを紹介します。もっともよく使われるポインタ変数の例として，文字列変数を使って確認してみることにしましょう。

配列を使って文字列変数を表現する

プログラムでもっともよく使われる文字列形式は，char型で表される文字（キャラクター・コード）を順番に並べ，その終端を0で示すデータ列です[*5]。

この方法では，たとえば“ABCDE”という文字列を

41 42 43 44 45 00

というように，それぞれのキャラクター・コードと文字列の終わりを表す“00”で構成されたデータ列で表現することができます。

このような文字列変数をプログラムで表現する場合，二つのアプローチがあります。

第1のパターンは，char型の変数の配列として扱う方法です。これは，

```
char c[6];
```

などのようにchar型の配列を宣言し，

```
c[0]='A';     ('A'=0x41)
c[1]='B';     ('B'=0x42)
c[2]='C';     ('C'=0x43)
c[3]='D';     ('D'=0x44)
c[4]='E';     ('E'=0x45)
c[5]=0x00
```

といった形で文字列の内容を操作します。

その場合のサンプル・プログラムが，**リスト2**です。そして，このプログラムを実行中のメモリ・イメージが，**第3図**となります。

リストの内容は，単純に配列で表された文字列変数に1文字目から順番にキャラクター・コードを代入していき，その内容を出力しているだけです。

まあ，この場合については，とくに解説はいらないでしょう。

ついに登場！ ポインタ変数による文字列表現

もう一つの文字列を扱う方法としては，ポインタ変数を使う方法があります。そのサンプル・プログラムが**リスト3**，実行中のメモリ・イメージが**第4図**となりま

*5 終端を0で示すデータ列

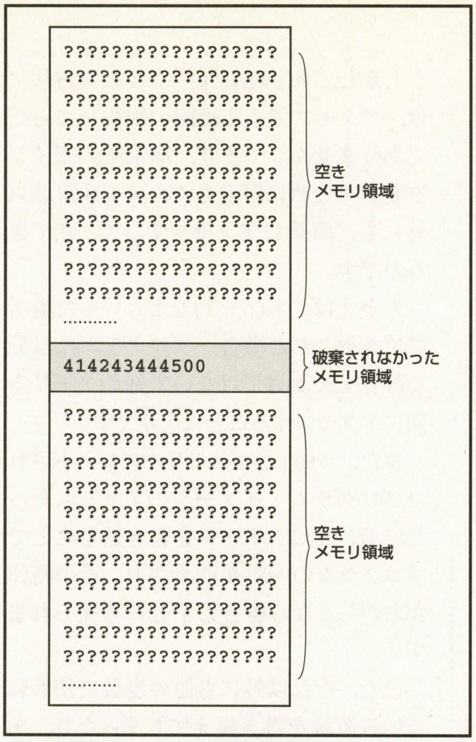
これは，いわゆる“null terminated string：NULLで終わる文字列”または“long pointer of string terminated by zero (lpsz)：0で終わる文字列への32ビット・ポインタ”とかいわれているもののこと。

6 (char)って何？

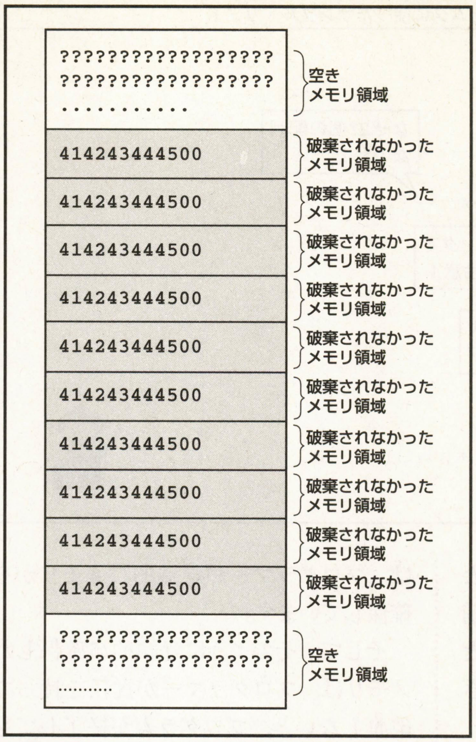
(char*)という部分は“型変換”といい，代入をうまく行なうためのおまじないみたいなもの。やっている内容は単純に，

```
p=malloc(6);
```

と同じだと考えていい。



《第5図》確保したメモリ領域を破棄しないでプログラムを終了した場合



《第6図》メモリリークが重なると，どんどん空きメモリが失われていく

す。

それでは，さっそくポインタ変数の使いかたについて説明していきましょう。まずは，プログラム実行直後の①の段階です。

ここでは，char型のポインタ変数を，

```
char * p;
```

などといった形で宣言します。

つぎに，第4図を見てください。この図を見ればわかるとおり，pのために確保されたメモリ領域は，4バイトとなっています。char型は1バイトなので，これはchar型変数用のメモリ領域ではありませんね。

結論からいってしまうと，ここではchar型変数の存在するアドレスを保持するためのメモリ領域が確保されているのです。しかし，実際にchar型変数の内容を保持する領域は，この時点では確保されていません。

そこで実際に使用するためには，char型の変数のデータ内容を保持する領域を，メモリから作りだす必要があります。

それが，②の段階で行なわれている

```
p=(char*)malloc(6);
```

です。

mallocとは，メモリ上から指定したサイズの領域を確保し，その先頭アドレスを返す命令です。つまり，ここでは6バイトのメモリ領域を確保し，その先頭アドレスをpに代入しているのです*6。

これで，ようやく文字列変数としての実体ができあがったわけです。

ポインタ変数の二つの顔

ここで，もう一度ポインタ変数の宣言を見直してみましょう。

```
char * p;
```

これが，ポインタ変数の宣言です。これは，実は二つの意味を取ることができます。

一つは，

```
(char*)p;
```

というとらえかたです。つまり，「char＊というポインタ型の変数p」であるという考えかたになります。そして，pにはchar型変数へのポインタ（アドレス）が入るわけです。

そして，もう一つの考えかたが，

```
(char)*p;
```

Technical Column

ポインタ変数の使用上注意

ポインタ変数を使う場合，気をつけるべき点があります。

それは，アドレス(p+n)といった場合のnが，あくまでそのポインタ変数の型に応じたサイズでのアドレス移動を行なうということです。

今回の場合，ポインタ変数の型はchar型（1バイト）なので，

表現 → アドレス
p+n → p+n

ですが，たとえばint型（4バイト）のポインタ変数の場合は，

表現 → アドレス
p+n → p+n×4

となります。つまり，n個先のint型の変数を表すアドレスを示すわけです。

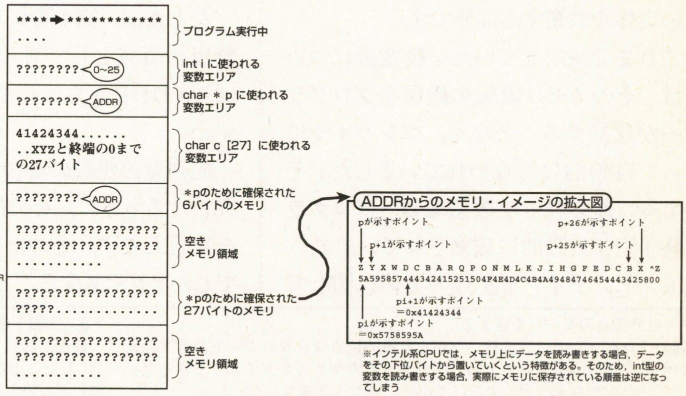
これは，pがアドレスを示しているということを意識すると，直観的には理解しにくい部分です。アドレスに整数を足す場合，その整数の単位はバイトのように思いがちですから。

しかし，実際には*(p+n)という表現は，アドレスの加減算ではなく，ある型のポインタ変数が指す変数を移動させるための処理なのです。

これは，きちんと覚えておきましょう。

つぎのページの答

めちゃくちゃになった最終形



※インテル系CPUでは，メモリ上にデータを読み書きする場合，データをその下位バイトから置いていくという特徴がある。そのため，int型の変数を読み書きする場合，実際にメモリに保存されている順番は逆になってしまう

《リスト4》ポインタをムダに使ったサンプル・リスト

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

void main(void)
{
  int i;
  char *p;
  char c[27]="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSUTVWXYZ";
  int *pi;

  p=(char*)malloc(27);
  for (i=0;i<26;i++)
        *(p+i)=c[25-i];
  *(p+26)=0;
  *(p+25)='X';
  pi=(int*)p;
  *(pi+1)=0x41424344;

  printf("%s¥n%s¥n%X¥n%X¥n",c,p,*pi,*(pi+1));
  free(p);
}
```

なぜ27個の配列なのか？

int型のポインタであることに注意！

どこに何を代入しているの？

です。こちらは,「char型の変数＊p」という考えかたになります。つまり，pの前に＊を付けることによって，これをまとめてchar型の変数として扱うことができるのです。

また，この二つを複合した形でポインタ変数を扱うことができます。これはプログラム中も使っているように，

＊(p+n)

という使いかたです。

これは，まずアドレスpにnを足したアドレス「(p+n)」を考えます。そして，＊を付けることによって，アドレス(p+n)で示されるメモリ上の領域を，char型変数として扱う方法です。

これらの方法を使って，ポインタ変数へのアクセスは行なわれるわけです。

ポインタの危険性1 蝕まれていく記憶

ここでもう一度，**リスト3**を見てください。

③の部分は，使い終わったポインタ変数の実体を破棄する部分です。

これまで使用していた一般変数については，そのメモリ領域の確保をプログラマーが意識することなく，コンパイラによって自動的に行なわれていました。そのように作られた変数領域は，プログラム終了時に自動的に破棄されています。

しかし，ポインタ変数の実体に関しては，プログラマーが意識的にメモリから確保しています。

そして，そのように意識的に確保したメモリは，プログラマーが責任を持って破棄しないと，プログラムが終了してもそのままメモリ上に残ってしまいます。

もし，③の処理をしないままプログラムが終了した場合，メモリ・イメージは**第5図**のようになります。また，このプログラムを繰り返し実行することによって，**第6図**のような状態になってしまいます。

これが，いわゆる“メモリリーク”というものです。使用しないムダに確保されたメモリ領域によって，空きメモリ空間が浸食されていくわけです。

ポインタの危険性2 触れてはいけない領域

ポインタ変数によるアクセスには，もう一つの危険があります。

それは，そのアクセスの自由度があまりに高すぎることから引き起こされる危険です。

たとえば，**第4図**において，文字列変数用の領域として割りあてられたメモリは，ADDRからはじまる6バイトだけです。

配列型の変数の場合は，最初に配列を宣言するときに，その最大値(と最小値)を宣言します。そのため，宣言した範囲でしかアクセスすることができません。

しかし，＊(p+n)というアクセス方法には，アクセスできる範囲の制限はまったくありません。つまり，本来そのポインタ変数のために用意されたメモリ領域以外にも，簡単にアクセスすることができるのです。

たとえば，＊(p－1)などといった場所にアクセスした場合，プログラムは自分で確保したわけではない未知のメモリ空間にアクセスすることになります。

また，＊(p+n)がメモリ中にロードされたプログラム・イメージのアドレスだった場合，そこにデータを書き込むことでプログラムの内容が改変され，その動作がおかしくなる場合も十分に考えられます[*7]。

また，それ以外にも他の変数で使われている領域を書き換えてしまったり，あるいは許可されていない場所にアクセスするなど，ポインタの使用にはさまざまな危険がともないます。

このようなことから，Javaではポインタが使用できないようになっているわけですね。

ポインタを使って ぐちゃぐちゃにアクセス

それでは，最後にポインタ変数使った練習用のサンプル・プログラムを紹介しましょう(**リスト4**)。

かなりメチャメチャ(無意味)にポインタ変数を使っていますが，このプログラム実行中のメモリ・イメージが最終的にどうなるのかを考えてみてください。これが理解できると，だいたいポインタ変数というものの使いかたがわかってくると思います。

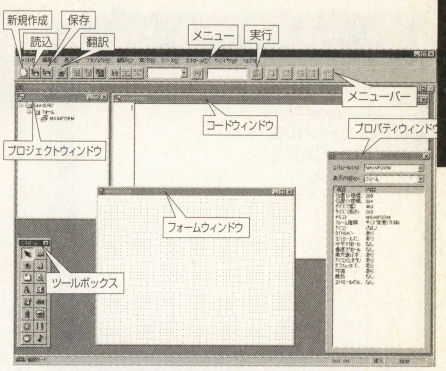
次回は，この知識を土台にしつつ，Windowsプログラミングの続きを行ないます。最新Windows APIで採用されている“COMインターフェース”や，そのもととなる“オブジェクト”というものの考えかたについて，くわしく紹介していきましょう[*8]。

＊7　自分自身のコードを変える
昔のプログラムでは，実行しながら意識的に自分自身のコードを書き換えていくようなものもあったよね。プログラムのサイズをダイエットするためやっていたんだろうけど，すごいよなー。以上，余談でした。

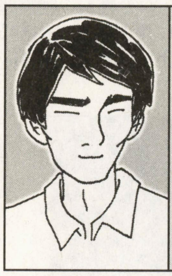
＊8　次回予告について
最近，次回予告が実現することのほうが少ないので，期待しないでお待ちください。(編注：“宣言”したことを守らないとは，プログラムの風上にも置けないヤツ。まったく，ジャンプの次回予告じゃないんだから。ブツブツ…)

DOS-BASICからの移行実績No.1のWindowsプログラミング・ツール

F-BASIC97（エフ・ベーシック）プログラム教習所



TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき



かんのゆうき (Yuuki Kanno)

Profile

東京都生まれ。小学生の時にFM-7に出会い，プログラムを作りはじめる。以来，PC-88に一度浮気した以外は，FM TOWNS，FMVという根っからの富士通派（笑）。ようやくF-BASIC97の書籍を脱稿し，ホッとする毎日を過ごす。

第4段階　DOS-BASICユーザー必見！ F-BASIC97のプログラミング手順

みなさん，こんにちは。かんのゆうきです。東京では大雪が2回も降って，驚いています。寒さにめげずに，今月もはりきってプログラミングしていきましょう。

今月は，F-BASIC97のプログラミングの流れをくわしく紹介します。DOS-BASICを使っている人は，ぜひ注目してください。

F-BASIC97
価格35,000円
問い合わせ先
富士通ミドルウェア株式会社
☎045-471-0282 FAX045-475-1958
（土日・祝祭日のぞく9:00～12:00，13:00～17:00）
ホームページ
http://www.infoweb.ne.jp/fmw/
価格35,000円
動作環境
日本語Windows95／NT（3.1対応版も付属）
486DX以上のCPU
メモリ16Mバイト以上
ハードディスク空き容量30Mバイト以上

F-BASIC97ではじめるWindowsプログラミング

この連載も，ついに4回目を迎えました。これまでは「F-BASIC97でこんなことができる」ということを紹介してきましたが，今月から再び基礎にもどり，プログラミングの初歩から紹介していきます。

というのも，F-BASICプログラム教習所では，「誰でもプログラム作りが楽しめる」ということをモットーにしているのです。初心者は大歓迎，そして中級者以上の人も，F-BASIC97の機能に注目しながら読んでくださいね。

今月は，F-BASIC97を使って簡単なプログラムを作る手順を紹介していきます。まずは，簡単な文字の表示を行なうプログラムを作ってみましょう。

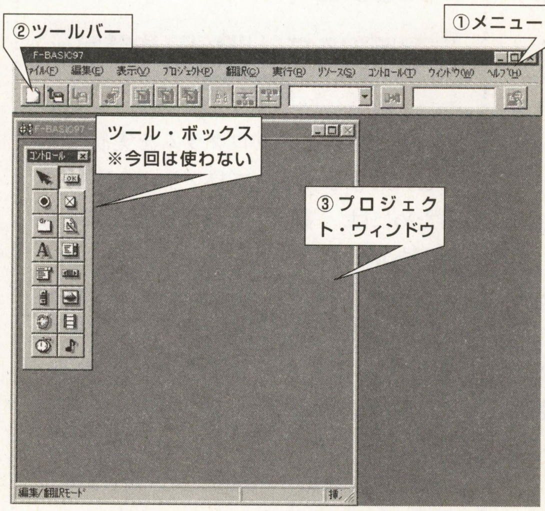
F-BASIC97を起動してまず何をする？

それでは，まずF-BASIC97を起動してみます。第1図が，F-BASIC97の起動画面です。

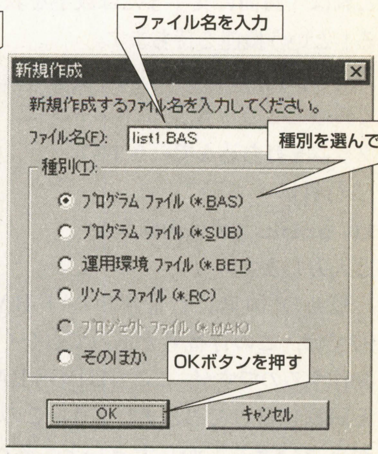
プログラムを新たに作成するには，つぎの作業を行ないます。まず，①のメニューから，[ファイル]-[新規作成]を選択します（ツールバーより②の[新規作成]ボタンを押してもOK）。

すると，第2図のような画面が表示されます。ここで，一番上にファイル名を記入し，種別を選ぶことになります。種別の項目をよく見るとわかるように“運用環境ファイル”や“リソース・ファイル”なども作成することができるのですが，通常のプログラムの場合は“プログラム・ファイル（*.BAS）”を選択します。そして，[OK]ボタンを押します。

ここで，③のプロジェクト・ウィンドウの中に，“編集ウィンドウ”が新たに開かれます（第3図）。この編集ウィンドウに，プログラム・リストを入力していくのです。

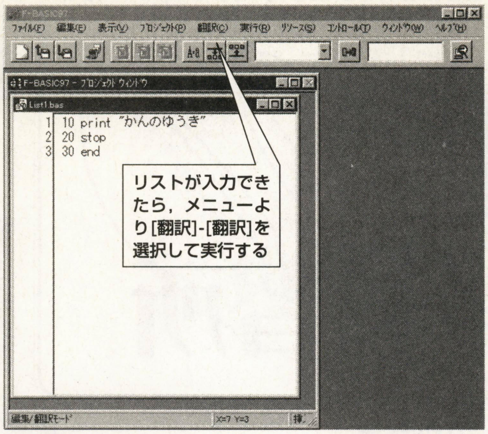


《第1図》F-BASIC97の起動直後の画面

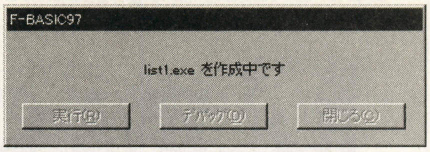


《第2図》ファイルを新規に作成するときに表示されるウィンドウ。ここで「ファイル名」と「種別」を指定することによって，プログラム作成状態に入ることができる

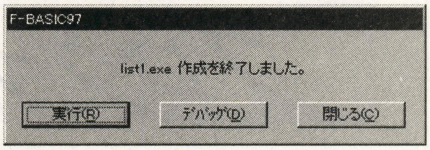
《第3図》編集ウィンドウが新たに作られたところ。ここにプログラム・リストを入力していく



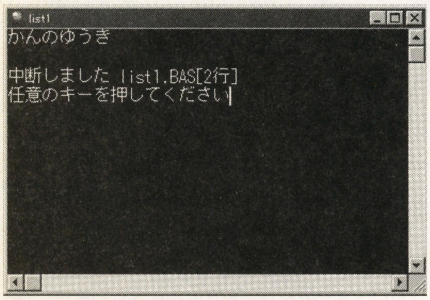
《第4図》リストを入力し終えたところ。行番号の左の数字は，「3」になっているはず



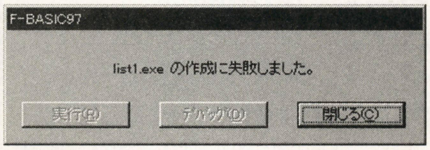
《第5図》翻訳中のウィンドウ。翻訳が終わるまで，しばらく待とう



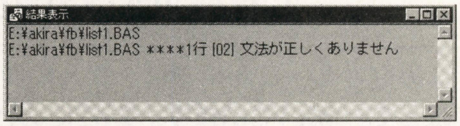
《第6図》正しく翻訳されると，このようなメッセージが表示される



《第7図》[実行]ボタンを押すことで，このようにプログラムが実行される



《第8図》プログラム入力にミスがあった場合，このようなメッセージが表示される



《第9図》ミスのあった場所は，このようにエラー内容とともに表示してくれる

文字を表示するリストを入力する！

それでは，簡単な文字を表示するプログラムを作ってみましょう。ここでは，私の名前“かんのゆうき”と表示してみます。

画面に文字を表示するには，print（プリント）命令を使います。基本的な命令なのでみなさん知っていると思いますが，これは「画面に文字または数字を表示する」という機能を持ちます。

このprint命令を使って，名前を表示してみましょう。編集ウィンドウに，プログラムを打ち込んでいきます。

1行目に，

```
10 print "かんのゆうき"
```

と入力します。

最初の「10」は，行番号です。F-BASIC97では，この行番号があってもなくても動作するのですが，ここではDOS-BASICと同様に付けておきましょう。この数字が小さいところから大きいところへと，処理が移動していくことになります。

「print」は画面に表示する命令で，その後に「"（ダブル・クォーテーション）」で文字列が囲まれています。このダブル・クォーテーションは，表示するもの（ここでは「かんのゆうき」）が文字列の場合に付けることになります。

文字を表示するプログラムは，これで完成です。プログラムを終了させるおまじないとして，

```
20 stop
30 end
```

と入力します。このstopはプログラムを一時中断する命令で，endはプログラムを終了してウィンドウを閉じる命令です。

これで，編集ウィンドウは第4図のようになりました。

実行するには“翻訳”作業が必要だ

それでは，このプログラムを実行することにしましょう。プログラムを実行するためには，“翻訳”という作業をする必要があります。

N88-日本語BASICなどのDOS-BASICでは，リストを入力すればすぐに実行することができました。しかし，Windowsプログラミング・システムの場合は，一度プログラムをコンピュータがわかる“機械語”へ翻訳しなければ実行することができません。

F-BASIC97のメニューから，[翻訳]-[翻訳]を選択してください。すると，**第5図**のようなウィンドウが表示されます。プログラムが正しく入力されていれば，**第6図**のようなメッセージが表示されます。

ここで[実行]ボタンをクリックして，はじめてプログラムが実行されるのです。

実行画面は**第7図**のとおり。Windows上で，ちゃんと名前が表示されていることがわかります。

もし，**第8図**のような画面が表示された場合は，リストをよく見直して，まちがっているところを修正してください。エラーが起こった場所は，結果表示ウィンドウを見るとわかるようになっています（**第9図**）。

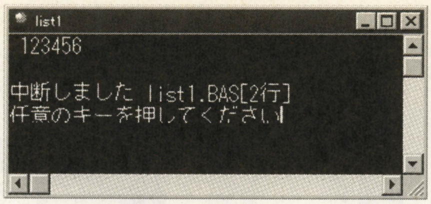
print命令を応用してみよう！

それではつぎに，print命令を使ってパソコンに“計算処理”をしてもらいましょう。

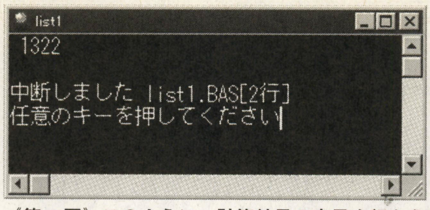
print命令は，文字列を表示するだけでなく，数値も表示することができます。たとえば，「123456」を表示したい場合には，

```
print 123456
```

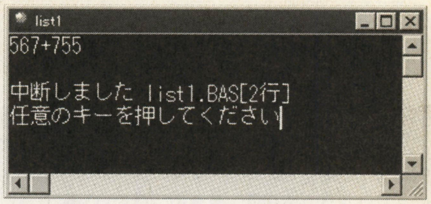
と記述すればいいのです。この数値表示



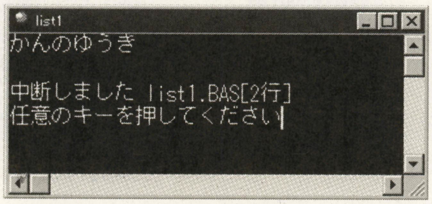
《第10図》数値を表示したい場合には，print命令の後に数字を入力する



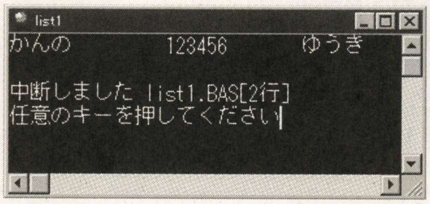
《第11図》このように，計算結果の表示も行なえるぞ



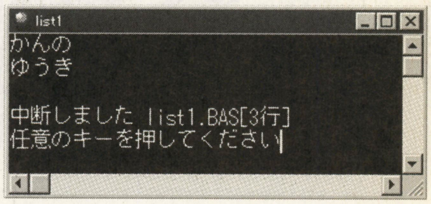
《第12図》ダブル・クォーテーションで囲めば，式も文字列として表示することができる



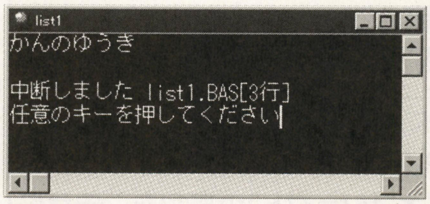
《第13図》文字列の連結の表示結果。文字列同士の連結は「+」で行なう



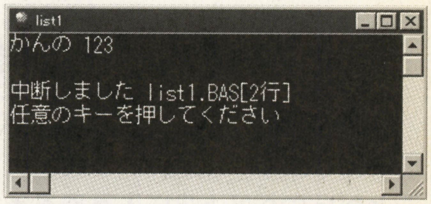
《第14図》「,」を使えば，14桁ごとに結果を表示することができる



《第15図》print文は通常，表示した後に改行を自動的に行なう



《第16図》「;」を使うことによって，改行させないことも可能だ



《第17図》「;」を使って，文字列と数値の連結を行なった結果

の場合は，ダブル・クォーテーションは付きません（**第10図**）。

これを応用して，計算結果の表示を行なうこともできます。たとえば，「567＋755」という足し算をしたい場合は，

```
print 567+755
```

と記述します。この結果は，**第11図**のように加算結果の「1322」が表示されます。

それでは，画面に「567+755」という式を，そのまま表示したい場合には，どうすればよいのでしょう？　勘のいい人はすぐにわかると思いますが，

```
print "567+755"
```

とダブル・クォーテーションで囲んでやればいいのです。するとコンピュータは，「567+755は文字列である」と判断し，そのまま表示するようになります(**第12図**)。

いろいろな表現方法を身につけよう

つぎにprint命令で，「+」「,」「;」を使った方法を紹介しましょう。これらを使うことで，いろいろな画面表示が行なえます。

●「+(加算演算子)」を使った場合

「+」を使った場合，先ほど紹介したような数字の足し算はもちろん，文字列の連結も行なえるようになります。

たとえば，

```
print "かんの"+"ゆうき"
```

とすれば，画面には**第13図**のように連続した文字列が表示されます。

文字列の連結は2項目だけではなく，いくつも行なうことができます。

```
print "マイコン"+"BASIC"+"マガジン"
```

とすると，「マイコンBASICマガジン」と表示されます。

●「,(コンマ)」を使った場合

「,」を使った場合には，14桁ごとに数値，文字列が表示されます。

具体的には

```
print  "かんの",123456,"ゆうき"
```

とすると，**第14図**のように14桁ごとに表示されていることがわかります。

●「;(セミコロン)」を使った場合

「;」を使うと，改行をしないで表示することができます。

```
print "かんの"
print "ゆうき"
```

とした場合，**第15図**のように2行にわたって表示されます。これは，print命令が文字列を表示した後に，改行の命令を実行しているためです。改行を行なわないためには，

```
print "かんの";
print "ゆうき"
```

とすれば，**第16図**のように文字列が連続して表示されます。

先ほど「+」を使った文字列の連結を紹介しましたが，文字列と数値の連結は「+」ではできません。そんなときには，この「;」を使います。

```
print "かんの";123
```

とすれば，**第17図**のように文字列と数値の連結が可能になります。

来月は条件分岐のアルゴリズムに挑戦！

今回は，BASIC言語の命令の中で一番簡単と思われる，“print”命令を使ったプログラムを作ってみました。来月は，条件分岐を使った，よりプログラムらしいアルゴリズムを紹介したいと思います。

また，質問などがありましたら，F-BASIC97プログラム教習所あてにお便りを送ってくださいね。

それでは，また来月！

F-BASIC97
プログラミングのすべて
近日発売予定！
価格未定

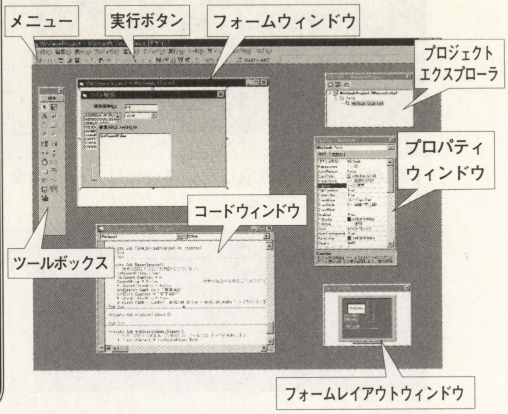
まったくの初心者から，DOS-BASICプログラマーに送る，Windowsプログラミングをはじめたい人に最適の一冊です。BASIC言語の基礎知識をはじめ，DOS-BASICからの移植実例，他にもF-BASICについての100以上のQ＆Aなど，たくさんの情報を満載！　CD-ROMには，サンプル・プログラムやWindows対応F-BASIC（期間限定版）などを収録しています。

問い合わせ先
電波新聞社 ☎03-3445-6111（販売部あて）

応用自由自在！　Windowsプログラミング環境をモノにする！

Visual Basic（ビジュアル ベーシック）研究所

愛称：VB研



所長●竹宮 恵亀　Keiki Takemiya　Illustration●Jun Ishiguro

第5部　第6回
“オブジェクト”の概念をマスターしよう！②

Windowsプログラミング入門に最適といわれているVisual Basic（以降VBと略）。今月は，VBプログラミングで理解しづらいことがらのベスト3に入るであろう“オブジェクト”の概念を，先月に引き続き解説していきます〜。

（右）VB研・所長であらせまする竹宮恵亀（新潟県生まれ，18歳で上京，某工業大学卒，某メーカー勤務後，所長に就任。渋谷区在住，三十路を越える）。雪が降ると，ふるさとを思いだして涙がでるのであった。

（左）第5部なのに，助手4号。飼い猫がカゼを引き，「鼻水＋よだれ＋目やに」状態に。寝てるときに，そのようなエイリアン・ライクな物体が「しゅご〜」っと目の前に現れ，心臓が破裂するぐらいびっくりする毎日を過ごす

Visual Basic Programming System for Windows Ver.5.0（日本語版）
ラーニング版23,800円
（アカデミック・パッケージ10,900円）
プロフェッショナル版77,800円
（アカデミック・パッケージ35,100円）
問い合わせ先
マイクロソフト株式会社
☎03-5454-2300
ホームページ
http://www.microsoft.com/jp/
動作環境
Windows95／NTが動作するマシン

2月の楽しいイベント

所長　この3月号は，2月7日発売ですねぇ。2月といえば，甘〜い，楽し〜いイベントがありますね！

助手　うむ。建国をしのび国を愛する心を養う，2月11日は『建国記念の日』のことですな。

所長　ちゃう！　もっとこう，スィ〜トでロマンチックぅ〜なイベントがあるでしょ！

助手　わかった！　2月7日は北方領土の日。

所長　あんた，ワザとまちがえてるね。

助手　所長よぉ，何いいてぇんだよぉ。31歳独身のくせによぉ。まさか…。

所長　そうでーす。さぁみなさんご一緒に，ちょ・こ・れ・い・と，カモ〜ン。2月14日は聖バレンタイン・デーですね！

助手　なに力強くいってるんだよぉ，もらえる見込みでもあるのかよぉ。

所長　ええぃ，ひかえおろう！　このハガキが目に入らぬか！　ばーん（←くち効果音）　はぁ〜い，これは千葉県にお住まいのナオミさん27歳からのお便りで〜す。

「所長，ちょっと好きです。お世辞じゃなく。第1部からスクラップしてます」

どーだどーだ，見たか！　さんなすび！

助手　どうどう，そう興奮するな。ふーん，そんな奇特な人がいたか。よかったな，結婚おめでとう。

所長　あのね，ハガキがきただけで，そこまで話進んでません。

助手　ん？　よく見るとこのハガキ，VB5.0プレゼントあてじゃん。な〜んだ，プレゼント応募ハガキだから，好意的なんだ。しかも最後に**「休載するときは，前もって知らせてください」**と書いてるぞ。うん，わかった。これは痛烈な批判だ。「休むな！」ってやつ。

所長　が，がーん！

先月の復習
オブジェクトとはナニか？

所長　さぁて，気を取り直して，先月の復習からはじめることにしようかのぉ。

助手　お，急に老化したね。

所長　VBでは，ボタンやフォームなどのプログラム部品を“オブジェクト”という形で表現する，という話だったね，先月は。

助手　オブジェクトとは“物”である，という哲学ね。

所長　イヤ，そうむずかしくかまえなくてOKよ。もっと単純に，「プログラムの部品を現実の物のように扱おう」ということ。

助手　もっとわかるようにいってください。

所長　でたな，子供モードが。よろしい，お子様にもわかるように，簡単な例で説明してみよう。

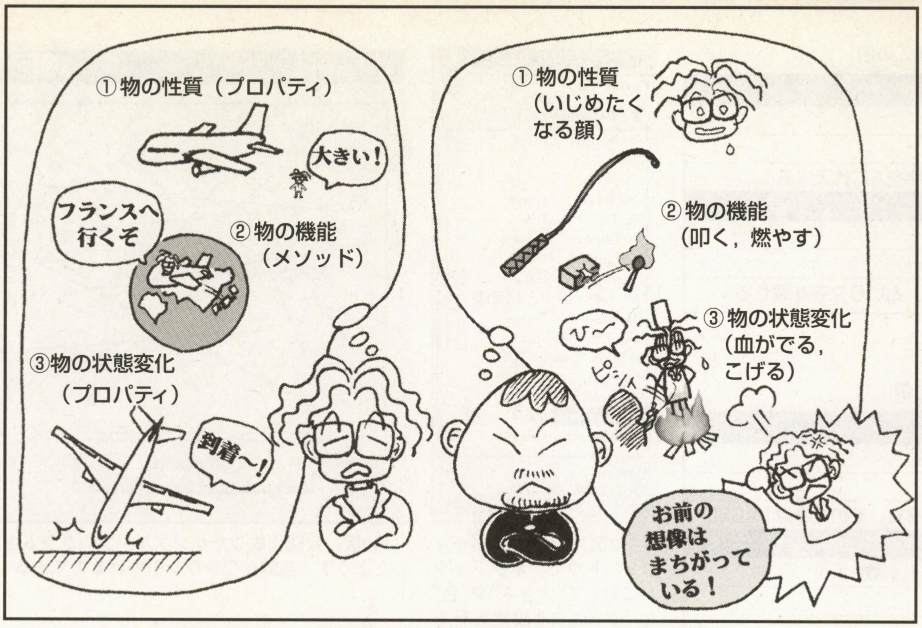
人間が物を認識するときの考察

所長　それでは，“人間”を例にして考えてみよう。

助手　いりまさんですかい。

所長　ちゃう！　にんげん。それでは，実際に人間が現実の“物”を理解するときに，どういう事柄で認識が行なわれているか，チェックしてみよう。たとえば，まったく飛行機のことを知らない人に，ジャンボ・ジェット機を説明する場面を思い浮かべるのだ。それじゃ，演技スタート！

子供助手　わあ，おおきなてつのかたまりがあるよ。これなあに？



《第1図》これが“プロパティ”“メソッド”“イベント”の概念だ！

《第1表》ピクチャボックスの三つの要素

①プロパティ	
width	幅
height	高さ
top	位置
left	位置
BackColor	背景色
ForeColor	描画色
②メソッド	
Line	直線を引く
Circle	円を描く
Print	塗りつぶす
③イベント	
Click	マウスがクリックされた
KeyPress	キーボードのキーが押された

長老所長　これはな，空を飛んで人を遠くへ運ぶものじゃ。どのくらい遠くへ行けるかというと，その距離は6千キロ・メートル。一度に300人を乗せることができる。大きさは全長50メートル，重さは140トン。色は白と赤のツートン・カラーじゃ。ゴホゴホ（←タンがからんだ音）。

所長　最後のセキコミは余談だが，この説明をよく見てみると，つぎの3種類にわけられている。

①物の性質…物の色や形状，大きさ，重さなどの説明

②物の機能…物の役割の説明。人を遠くに運ぶ，という部分が相当する

③物の状態の変化…物が変化する場面。空を飛ぶ，という部分

助手　まぁ，あたりまえといえばあたりまえだね。

所長　さよう，このような見かたは，人間にとって自然で直感的であるのは，わかってもらえるじゃろうか。ゴホゴホ。

助手　おっさん，もう演技はいいよ。

所長　VBのオブジェクトも，この三つの見かたで定義されているのだ。VBの用語では，これらはつぎのように呼ぶことになる（**第1図**）。

①物の性質　　…プロパティ

②物の機能　　…メソッド

③物の状態変化　…イベント

所長　まとめると，VBではプログラムの部品を“オブジェクト”として扱い，それぞれのオブジェクトは“プロパティ”“メソッド”“イベント”の要素を持つことになる。ちなみに，ジェット機に『A-300 B2』という名称が付いているように，オブジェクトにも一つ一つちがう名前がある。“Command1”とか“Picture2”とかね。

助手　Joshu4とか？

所長　オブジェクトの名前はVBが勝手に付けてくれるけど，自分で変更することも可能だぞ。

ピクチャボックスを物と考えてみると？

所長　つぎに，VBのプログラム部品である『ピクチャボックス』を，先ほどのジェット機のように考えてみよう。ちなみにピクチャボックスとは，イメージやグラフィックを表示するためのウィンドウだ。

①ピクチャボックスの性質

ピクチャボックスは，そのウィンドウが長方形のため，高さや幅，位置情報を持っています。また，背景色，表示色なども指定可能です。

②ピクチャボックスの機能

ピクチャボックスは，直線，円，テキストなどをグラフィック表示する機能を持っています。

③ピクチャボックスの状態の変化

ピクチャボックスに対して，キーボードから入力があった，マウスがクリックされたなどの，状態の変化を知ることができます。

所長　これらを，VBにおけるプロパティ，メソッド，イベントに置き換えると，**第1表**のようになる。

助手　ふーん。何となくわかった気がする。

所長　プロパティ，メソッド，イベントの概念が理解したころで，つぎはこれらをVBでどう扱うかを解説してみよう。

“性質”であるプロパティはこう使え！

所長　プロパティとは，乱暴ないいかたをすれば“変数”と同じと思っていい。変数と同じように，名前（プロパティ名）と値（プロパティの値）を持ち，参照や代入が可能となる。

助手　乱暴な人はモテませんことよ，所長。

所長　ちょっとちがうのは，参照や代入の形式だけで，これは**第2表**のようになる。

助手　ふーん，この例では，Windowsボタンの文字を変数に入れたり，ボタン上の文字を変更しているわけね。ボタン以外のオブジェクト，たとえばフォームの大きさなんかも変えたりできるの？

所長　可能ですな。ちなみに，ここで説明しているのは，プログラム中でのプロパティを扱う方法だ。その他にも，デザイン時にプロパティ・ウィンドウを使って扱う方法もある。これを使えば，直接コントロールやフォームのプロパティを設定，参照することができるのだ（**第2図**）。

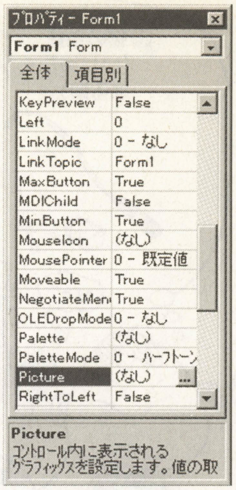
助手　プログラム中で記述してもいいし，

《第2表》プロパティの参照と代入の例

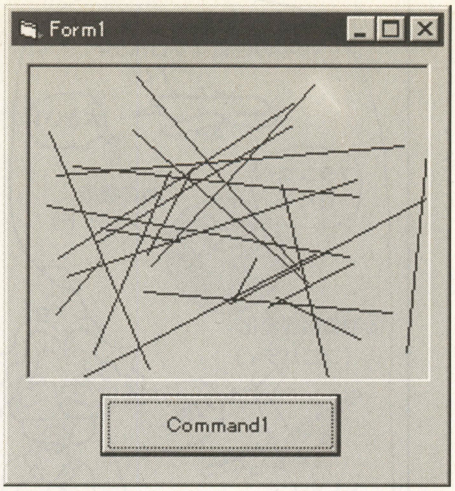
●参照	
形式	変数　= オブジェクト名.プロパティ名
例	A = Command1.Caption
意味	ボタン“Command1”に載っている文字をAに代入する
●代入	
形式	オブジェクト名.プロパティ名 = 値
例	Command1.Caption = "ここを押せ"
意味	ボタン“Command1”に「ここを押せ」という文字を載せる

《第3表》メソッドの種類と例

●値を返さないメソッドの場合	
形式	オブジェクト名.メソッド名 引数1,引数2,…
例	Picture1.Print "VB研"
意味	ピクチャボックス“Picture1”に文字を書く。その文字は「VB研」
●値を返すメソッドの場合	
形式	変数 = オブジェクト名.メソッド名(引数1,引数2,…)
例	A=Picture1.Point(X,Y)
意味	指定されたピクセルの値を返す



《第2図》このプロパティウィンドウで，オブジェクトに対して“大きさ”や“色”などさまざまな設定を行なうことができる



《第3図》今回作成したサンプル・プログラムを実行したようす。直線がワシワシ引かれるのである

このプロパティ・ウィンドウで設定してもいいわけね。簡単じゃん。

“機能”を担当 メソッドの使いかた

所長　メソッドは，VBではプロシージャの扱いとまったく同じことになる。

助手　プロシージャって，何だっけ？

所長　トホ～。モノわかりが悪いと思ったが，モノ忘れも早いのね。この連載の第5部第3回で説明したじゃん。プロシージャとは，関数のことだって。

助手　ああ，サブ・ルーチンのようなものってやつね。思いだした。忘れた読者は，'97年12月号を見るといいぞ。

所長　話をもどして，“機能”に相当するメソッドは，プロシージャ同様に値を返すものもある。**第3表**のように，プロシージャとはちょっと呼びだし形式がちがうので注意が必要だ。

助手　つまり，そのオブジェクトに対して，命令をすることができるわけね。**第3表**では，“Picture1”という場所に文字を描画しているわけだ。

“状態の変化” イベントはどう使う？

所長　イベントは，VBでは“イベントプロシージャ”と呼ばれる，特殊なプロシージャとして扱われる。その書式は，**第4表**

《第4表》イベントの例

形式	Sub オブジェクト名_イベント名(引数1,引数2,…)
例	Sub Command1_Click( )
意味	ボタン“Command1”に対して，マウスでこのボタンが押されたという状態のときに呼びだされる

のとおり。このイベントプロシージャは，オブジェクトの状態が変化したときに，自動的に呼びだされるのが特徴だ。DOS-BASIC的に解説すると，ボタンが押されたときなどに割り込みが入って呼ばれる，専用のサブ・ルーチンと思っていい。

助手　ふーん。じゃあ，ボタンをたくさん作ると，それを押したときに呼ばれるイベントプロシージャもたくさんできちゃうわけ？

所長　そのボタンが押されたときの処理を，それぞれのイベントプロシージャに記述していくことになる。他にも，ピクチャボックスをクリックしたときのイベントプロシージャ“Sub Picture1_Click()”なども作成できるぞ。何も記述しなければ，ピクチャをクリックしても何も起こらないことになる。

助手　必要なイベントのみ記述すればいいわけね。

まとめ サンプルでチェック！

所長　それでは最後に，サンプル・プログラムを作って“プロパティ”“メソッド”“イベント”がどのように使われているかを解説しよう。**リスト1**を見てほしい。

助手　イヤにゴチャゴチャしたリストだね。

所長　これは，ボタンが押されると，ピクチャボックス上にランダムで直線を描くプログラムなのだ（**第3図**）。リストのコメントを見ながら，じっくりと理解してほしい。

助手　やれやれ，今月も終わったかい。いやぁ，今回はたくさん勉強しちゃったなぁ。

所長　最近，Newtonの話がないね。飽きたの？

助手　うむ。Newtonのサード・パーティである，カナダ・トロントのNS BASIC Corp.から『NEWTCARD（ニュートカード）』の割引販売のお知らせがやってきました。この円安の苦しい時期に，定価の99.95ドルから30ドルも引いてくれるのぉ～。と喜んだのもつかの間，よく見たら最新機の2000か2100かeMate（イーメイト）じゃなきゃ動かないとのこと。ちょっとコレ，どゆこと？

《リスト1》このサンプル・プログラムでは“プロパティ”“メソッド”“イベント”がこのように使われている！

```
'-------------------------------------------------
'    ボタンのクリック・イベント・プロシージャ
'-------------------------------------------------
Private Sub Command1_Click()
    Dim X1%, X2%, Y1%, Y2%
    '乱数で直線の座標を決定する
    X1 = Picture1.Width * Rnd
    X2 = Picture1.Width * Rnd
    Y1 = Picture1.Height * Rnd
    Y2 = Picture1.Height * Rnd

    'ピクチャボックス上に直線を描く
    Picture1.Line (X1, Y1)-(X2, Y2)

End Sub

'-------------------------------------------------
'    フォームのロード・イベント・プロシージャ
'-------------------------------------------------
Private Sub Form_Load()
    '乱数系列の初期化
    Randomize
End Sub
```

- おまじないでPrivateを付ける（→ Private）
- ボタン“Command1”が押されたときに呼びだされるイベントプロシージャ（→ Sub Command1_Click()）
- 変数の定義（→ Dim X1%, X2%, Y1%, Y2%）
- ピクチャボックス“Picture1”のプロパティより横幅を参照して，X1，X2を値を乱数できめる（→ X1 = Picture1.Width * Rnd / X2 = Picture1.Width * Rnd）
- 上と同様にY1，Y2を高さのプロパティから決定する（→ Y1 = Picture1.Height * Rnd / Y2 = Picture1.Height * Rnd）
- ピクチャボックス“Picture1”に対するメソッド。直線を引く（→ Picture1.Line (X1, Y1)-(X2, Y2)）
- プロシージャの終了（→ End Sub）
- プログラム起動時に必ず呼びだされるフォーム“Form”に対するイベントプロシージャ（→ Sub Form_Load()）
- VBに組み込まれている乱数初期化命令。対象オブジェクトがないので，これはメソッドではないことに注意（→ Randomize）
- プロシージャの終了（→ End Sub）

日本人は使えないってこと？　そんなわけで，今は京セラのPDA『DS-320』にムッチュ～。さよなら，Newton。なんか，新機種の日本語版の発売が近いというウワサもあるけど，君にはしばらくのあいだ，眠ってもらうことにしよう。バイバイ！

所長　あぁ，それは止めることのできない土石流のようにムダ話がぁ！　さっさと終わらせましょう。それじゃ，また来月！　チョコレートは，甘くないビターでよろしく～。

助手　ぜったいこないね。それじゃあみんな，カラーページの『モバイルのススメ』も読んでね！

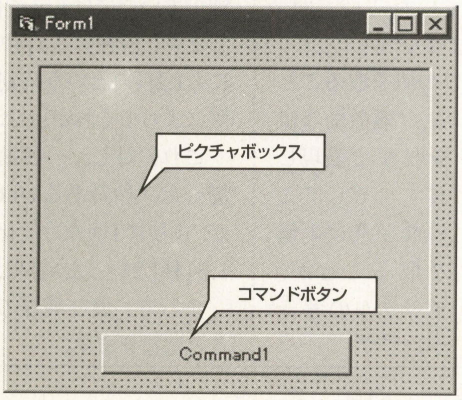
プログラムの入力方法

VBでこのプログラムを実行するためには，つぎの手順で入力を行なってください。

①VBを起動して，標準EXEのプロジェクトを作成する。

②ツールボックスから“コマンドボタン”と“ピクチャボックス”を選択し，Form 1上に右図のように配置する。

③コードウィンドウを表示し，**リスト1のプログラムを入力する。**



▲サンプル・プログラムのコントロール配置

Every Month Present
VB5.0 太っ腹 プレゼント！

マイクロソフト株式会社より，ベーマガ読者に特別プレゼントが提供されました！　『Visual Basic 5.0ラーニング・エディション』を，毎月3名様にプレゼントいたします。

官製ハガキに，あなたの①住所②氏名③年齢④職業（学年）⑤電話番号⑥使用言語とプログラム歴⑦プログラムの目的（ゲーム作り，授業で，仕事などくわしく）⑧この記事の感想・要望などを書いて，下記住所まで送ってください。〆切は，毎月8日必着です。

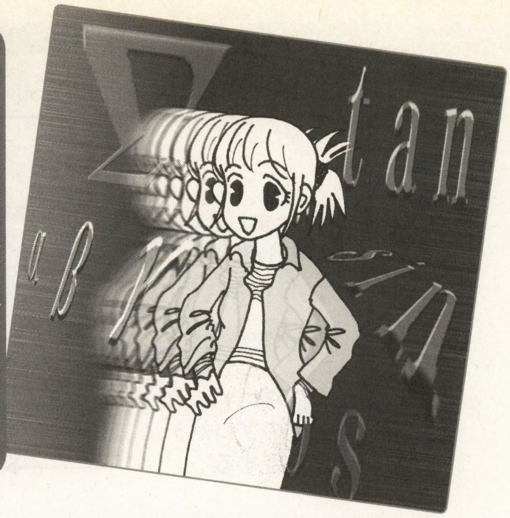
■あて先

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Visual Basic5.0プレゼント③』係

■'98年1月号の当選者は，松江祐輔さん（大阪府枚方市・16歳），松浦光紘さん（愛媛県越智郡・16歳），青木健朗さん（宮崎県延岡市・19歳）です。おめでとうございます！

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASIC（ベーシック）プログラミング講座

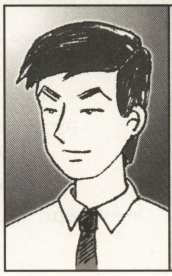


TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

第71回　デジタルとアナログの概念をパソコンで表現してみよう！

《Windowsマシン・FM TOWNS・PC-9801／9821シリーズ対応》

最近はコンピュータの普及により，さまざまな“量”がデジタルで扱われるようになってきました。重さや長さなどの一般的な量というのは，飛び飛びの値を取らず連続した値を持ちます。この量を，あえて飛び飛びの値で表現するのがデジタルの特徴です。
今回は，コンピュータの基本といえる“デジタル表現”をテーマに，パソコンでシミュレートを行ないましょう。



東 幸太（Kouta Azuma）
Profile
パソコンによる積極的な教育補助を推進するオトコ。BASICプログラミング歴は，PC-8001発売のころからなので，かれこれ15年以上。最近のパソコンに，標準でBASICが搭載されていないことに強い憤りを感じつつ，今日もBASICを愛でるのであった。

自然の中にはアナログがたくさんある？

物体の長さや重さ，速度や時間というものは，基本的に連続した値を取ります。たとえば“時間”に注目してみると，その瞬間の値というものは存在しますが，つねに連続して流れていますね。

このような連続した値では，二つの異なる値のあいだに，必ずもう一つの値が存在します。

例として，**第1図**を見てください。このように，1[m]と2[m]という二つの長さのあいだには，1.5[m]という長さがあります。さらに，1[m]と1.5[m]のあいだにも1.2[m]が，そして1[m]と1.2[m]のあいだにも1.1[m]があるように，無限に値が存在します。

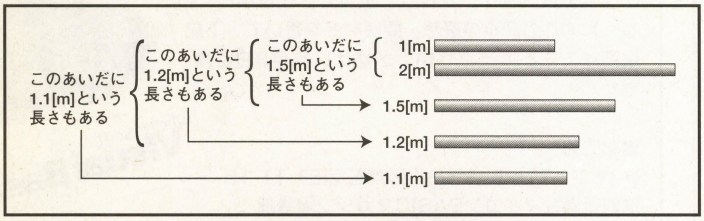
このように，異なる値が連続して連なっていることを，“連続的な値を取る”と表現できます。このときの値が，アナログ量となるわけです。

自然界の量は，ほとんどが連続的な値を取る量，つまり，アナログ量になっています。

今はアナログ時計もじつはデジタルだ！

このアナログ量に対し，ものの個数や，現象の回数といった値は，整数の値を取りますね。つまり，必ず「1回」と「2回」という値になり，そのあいだに「2.5回」といった回数が存在しません*1。

このように，飛び飛びの値を取ることを，“離散的な値を取る”と表現します。そしてこの飛び飛びの値を取ることが，デジタルの考えかたです。



《第1図》物体の長さを表現すると？

コンピュータは，このデジタルの表現を使ってさまざまな処理を行なっています。

デジタル表現とアナログ表現のちがいは，コンピュータ化（電子化）されたものを見るとよくわかります。デジタル表現の代表的なものに，時計がありますね。

最近の時計は，ほとんどすべてといっていいほどデジタル化されています。時刻の表現方法は，針を使ったアナログ的なものもありますが，内部動作はほとんどのものがデジタルです。

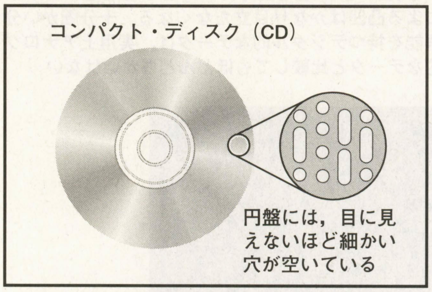
アナログ時計の場合，秒針はなめらかにまわりますから，1[秒]と2[秒]という時刻のあいだには1.5[秒]という時刻が存在します。同様に，1[秒]と1.5[秒]のあいだにも1.2[秒]という時刻があり，秒針の位置によってそれが示されます。

これに対し，一般的なデジタル時計の場合は，秒針あるいは秒を表示する部分が，1秒に1回だけ変化します。このため，1.5[秒]といった時刻は表現されません。

よって，飛び飛びの値を表現していることになります。

＊1　**2.5回という表現**
回数は通常，自然数で表現される。しかし，平均を取るといった操作を行なうと，「2.5回」といった表現になることもある。ただし，この2.5回というのは，現実には存在しない回数なのだ。

《第2図》アナログ・レコードのしくみ



《第3図》CDのしくみはこうなっている！

《リスト1》分解能による円描画のちがいを見るプログラム・リスト

```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:
SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH
80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 DIM CC(7)
30 FOR I=0 TO 7
40  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 40 CC(I)=I
50 NEXT
60 CC(0)=0
70 WHILE -1 '無限ループ
80  CLS 'N88BASICは 80 CLS 3
90  INPUT "分解能は";B
100  X0=640/B/2 '中心座標の計算
110  Y0=400/B/2
120  H=150/B '半径
130  FOR R=0 TO 3.1416*2 STEP .001
140   X=H*COS(R)+X0
150   Y=H*SIN(R)+Y0
160   XX=INT(X)*B
170   YY=INT(Y)*B
180   LINE(XX,YY)-(XX+B-1,YY+B-1),PSET,CC(7),
BF 'N88BASICはPSET,をとる
190  NEXT
200  WHILE INKEY$=""
210  WEND
220 WEND
230 END
```

レコードとCDのちがいを見てみると？

つぎに，音声記録メディアに注目してみましょう。

みなさんのまわりを見ても，10数年ほど前は，

- **アナログ・レコード**
- **アナログ・カセット・テープ**

というオーディオ環境が，現在では

- **CD（コンパクト・ディスク）**
- **MD（ミニ・ディスク）**

という構成に変わっているはずです。

アナログ・レコードというのは，**第2図**のように円盤に溝が掘られています。ここに，音声に対応した凸凹を付け，それを針でなぞることによってもとの音声を取りだすというしくみです。凸凹の度合いは連続した量になりますから，アナログということになります。

アナログ・カセット・テープの場合，テープに塗った磁性体を，磁気ヘッドで音声に対応した度合いで磁化します*2。再生をするときには，磁気ヘッドでテープから磁化の程度を取りだして，音声にするわけです。磁性体の磁化の程度は連続した量になりますから，アナログになります。

一方，CDの場合，ディスクの裏面に細かい穴を開けたり開けなかったりすることで，音声を記録します（**第3図**）。つまり，「穴が開いているか」「開いていないか」ということがデータになるわけです。そのため，「少し開いている」とか「ほとんど開いている」という状態は，開いているか開いていないかのどちらかにまとめられます。このようにデータは不連続になり，デジタルということになります。

MDの場合は，ディスクの磁性体を磁化するところまではアナログ・カセット・テープと同じです。しかし，磁化の程度をそのままデータにせず，いくつかの不連続な値に分離して取り扱います。この段階で，記録・再生する音声情報がデジタル化されます。

このように，なめらかに連続した値を取る表現がアナログ，飛び飛びの不連続な値を取る表現がデジタルということになります。

分解能によってクオリティが変わる！

現在，一般的に利用されているパソコンは，すべて“デジタル・コンピュータ”です。デジタル・コンピュータというのは，飛び飛びのデジタル・データを取り扱うコンピュータです。

ここでデータに注目してみると，確かに文章データなどは，文字と文字のあいだに中途半端な文字があるということはなく，デジタルでも問題はありません。しかし，画像や音声といった，アナログ的な要素を持つデータの場合はどうでしょうか？

最近のパソコンで，各種画像を表示させてみたりサウンドを再生してみたりするとわかりますが，基本的には問題なく表示・再生されているはずです。「飛び飛びのデジタル・データ」という感じはしませんね。

これは，デジタル・データの分解能（細かくわける能力）を高めているためです。実際には飛び飛びの値なのですが，その特徴が見えにくく，聞き取りにくくなっているのです。

もう少しくわしく解説すると，画像については縦横それぞれ数百ドットで合計数万ドット，また1ドットあたり数万色という細かい表現をしています。そのため，全体を見た場合には色や形が連続的に表現されているように見えるのです。

音声についても，44.1kHzのサンプリング・レートの場合は，1回の分解が6万段階のレベルで記録・再生をしています。そのため，普通に連続的に音が鳴っているように聞こえます。

このように，飛び飛びの値を取るデジタル表現であっても，値の間隔が十分狭い（小さい）場合には，アナログ表現とのちがいが小さくなります。

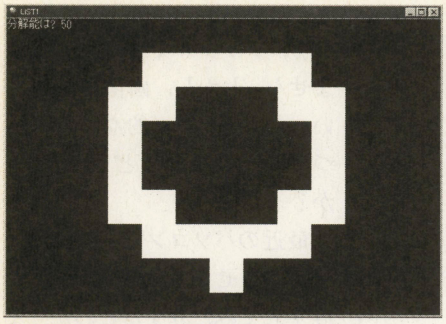
プログラムで分解能のちがいを見る！

それでは，分解能によってどのようなちがいがでるのか，プログラムで確認してみましょう。

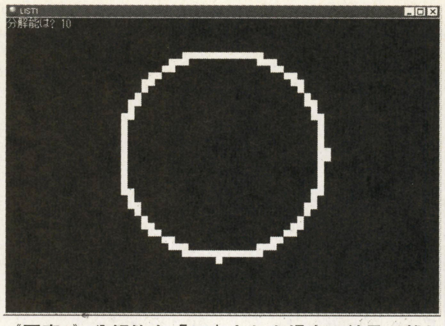
リスト1は，画面上に円を表示するプログラムです。実行すると，画像の分解能を聞いてくるので，適当な値を入力してください。入力が完了すると，指定された分解能で円を描きます。

分解能を50にすると，**写真1**のようなガタガタの円が表示されます。これは，ちょうど分解能の粗いデジタル・データ

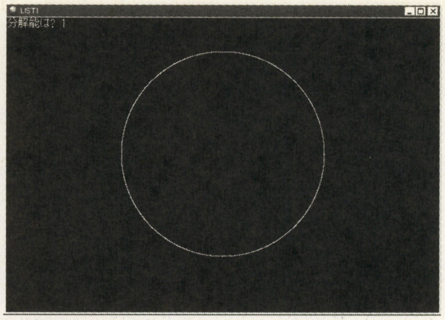
*2 カセット・テープの磁化
基本的には，テープに付けた磁性体のN極とS極を，音に対応した強さになるように変化させて実現する。実際には，多少処理を加えて音質を向上させていることが多いようだ。



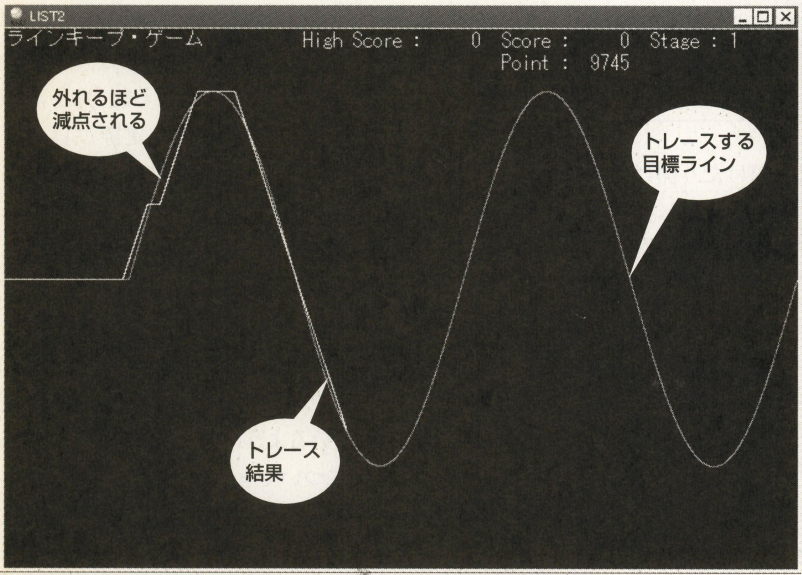
《写真1》リスト1を実行し，分解能を「50」とした場合の結果。円というイメージはほとんど感じられない。このように，デジタル的な表現では，分解能が粗すぎるとデータを表現することが不可能となる



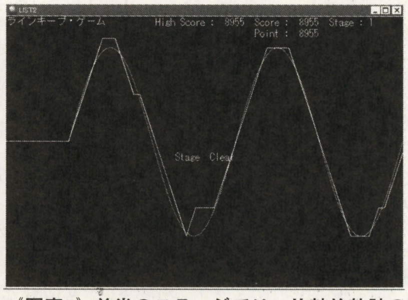
《写真2》分解能を「10」とした場合の結果。離れて見れば円に見えないこともない，といったレベル。普通の位置で見ると，ガタガタしている線がはっきり見えてしまう



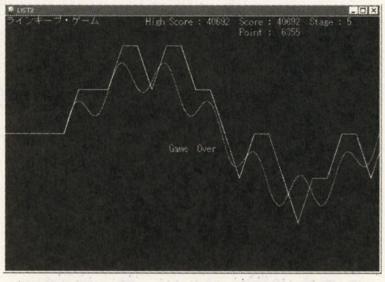
《写真3》分解能を上げて「1」とした場合。ドットによる凸凹はかなり目立たなくなる。十分細かい分解能を持つデジタル的なデータは，実用上アナログ的なデータと比較してもほとんどちがいはない



《写真4》『ラインキープ・ゲーム』を起動すると，まず青色で目的のラインが引かれる。その後に，ゲーム・スタートだ！



《写真5》前半のステージでは，比較的軌跡のコントロール間隔が短いため，トレースしやすい。後半のステージでは，コントロール間隔が長くなって，思うように向きを変えられないケースが増えてくるので注意！



《写真6》ステージ5が終われば，ゲーム・オーバー。だいぶ目的のラインからずれてしまった。このような場合は，下手に上下に振りまわすよりは，大ざっぱにトレースしたほうが有利になる

に対応します。とても円とはいえない，見ただけでデータの粗さがわかる表現がなされていますね。

これに対し，分解能を10にしてやると**写真2**のように，分解能を1にすると**写真3**のように，どんどんなめらかになっていきます。**写真3**の段階になると，完全に円といっていいほど認識率が上がるはずです。実用上は，アナログ的であるといってもよいでしょう。

このように，分解能を必要に応じて細かくしてやることにより，処理自体はデジタルであっても，データはアナログと見なせます。

最近の信号処理や画像処理において，取り扱う信号・画像自体がアナログ量であるにもかかわらず，十分なめらかに見えたり聴けたりするのは，分解能が十分細かくなっているからです。

なお**リスト1**では，①のループで分解能を入力させ，②のループでその値による円の描画を行なっています。

ラインキープ・ゲームで遊ぼう！

それでは，デジタル的な操作でアナログ・データを取り扱うゲームで遊んでみましょう。

リスト2は，分解能の粗いデジタルな操作で，アナログのデータをトレースする『ラインキープ・ゲーム』です。

リストを入力して実行すると，**写真4**のような画面が表示されます。画面には，青色でなめらかなラインが表示されています。

プレイヤーは，画面左から右の方向へ移動していくドットをうまく誘導し，ドットの軌跡がなるべくライン上に乗るようにコントロールしなくてはなりません。

ドットは，つねに自動で右方向へ移動しています。プレイヤーが[2]キーを押すと下へ，[8]キーを押すと上へそれぞれ移動します。また，[5]キーを押すと上下方向へは移動しなくなります。

上下方向への移動速度は一定で，調整できません。よって，斜め右上か，斜め右下か，水平右かの3とおりの方向しか移動しないことになります。

また，常時移動方向を変更できず，ある一定の間隔でのみ変更可能です。つまり，一度斜め上方向へ移動させるようにすると，しばらくのあいだはプレイヤーの操作がきかず，斜め上方向に移動し続けます。

プレイヤーには，あらかじめ1万点があたえられていますが，ドットの軌跡が最初に表示されているラインから外れるほ

ど減点されていきます。ドットが画面右まで到着した段階での残りが，得点となります。

ステージが進むと，トレースすべきラインが複雑になり，またコントロール間隔も長くなっていきます。このため，何回か遊ぶとわかりますが，目的のラインの複雑さに対して，トレースがむずかしくなって得点が落ちていきます。逆に，ラインが簡単でコントロール間隔が短い場合は，それほどむずかしくはありません。

これは，現実のコンピュータ化された装置によって，デジタル的な操作でアナログ量をコントロールする場合にも同じことがいえるのです。

ちなみに，リスト2では③部分がゲームメイン処理を行なっています。目的のラインは④の部分，コントロール間隔は⑤部分で指定していますので，いろいろ変えてためしてみてください。

まとめ デジタル化には誤差がでる

現在は，いろいろな装置をコンピュータ化することによって，複雑で柔軟な機能を実現できるようになりました。

しかし，デジタル・コンピュータを使う限り，現実の世界のアナログ量と，コンピュータ内部のデジタル量との誤差は「0」にはなりません。つねにこの誤差の影響を考えなくてはならないわけです。

たとえば，デジタル・オーディオの世界でも，CDで採用されている44.1[kHz]のサンプリング・レートを，もっと高い周波数に見直す動きもあるようです。

そんなところにも注意しながら，世の中のデジタル化の流れをうまく読み取ってください。

《リスト2》『ラインキープ・ゲーム』のプログラム・リスト

```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR
,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 PI2=3.1416*2
30 DT=.1 '刻み（小さいほど遅くなる）
40 DIM CC(7) 'カラーコード変換テーブル
50 FOR I=0 TO 7
60  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 60 CC(I)=I
70 NEXT
80 CC(0)=0
90 HISCORE=0
100 WHILE -1 '無限ループを構成
110  SCORE=0 'スコア
120  FOR STAGE=1 TO 5
130   GOSUB *INIT '画面などの初期化
140   GOSUB *GAMEMAIN 'ゲームメイン・プログラム
150  NEXT
160  GOSUB *GAMEOVER 'ゲーム・オーバー処理
170 WEND
180 END
190 *INIT
200 CLS 'N88BASICは 200 CLS 3
210 PRINT "ラインキープ・ゲーム"
220 GOSUB *PUTSCORE
230 LINE(0,200)-(100,200),PSET,CC(1) 'N88BASICはPSET,をとる
240 FOR X=100 TO 639 STEP .1
250  ON STAGE GOSUB *STAGE1,*STAGE2,*STAGE3,*STAGE4,*STAGE5 'ステージに応じた座標を得る
260  PSET(X,Y),CC(1)
270 NEXT
280 PTS=10000 '初期得点
290 GOSUB *PUTPOINT
300 DX=0 '軌跡の初期位置
310 DY=200
320 DIR=0 '移動方向（Y座標増分に対応）
330 MC=1 'つぎに移動方向を変更できるまでのカウント数
340 RETURN
350 *STAGE1
360 Y=200-150*SIN(2*(X-100)/539*PI2)
370 RETURN
380 *STAGE2
390 Y=200-150*SIN((X-100)/539*PI2)
400 RETURN
410 *STAGE3
④ 420 Y=200-100*SIN((X-100)/539*PI2)-100*SIN(2*(X-100)/539*PI2)
430 RETURN
440 *STAGE4
450 Y=200-150*SIN((X-100)/539*PI2)-30*SIN(5*(X-100)/539*PI2)
460 RETURN
470 *STAGE5
480 Y=200-100*SIN((X-100)/539*PI2)-30*SIN(7*(X-100)/539*PI2)
490 RETURN
500 *PUTSCORE
510 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE
520 LOCATE 30,0
530 PRINT USING "High Score : #####   Score : #####   Stage :
#";HISCORE;SCORE;STAGE
540 RETURN
550 *PUTPOINT
560 LOCATE 50,1
570 PRINT USING "Point : #####";PTS
580 RETURN
590 *GAMEOVER
600 LOCATE 34,12
610 PRINT " Game  Over "
620 WHILE INKEY$<>CHR$(13)
630 WEND
640 RETURN
650 *GAMEMAIN
660 GF=0
670 WHILE GF=0
680  GOSUB *MOVEDOT '軌跡を描く
690 WEND
700 IF GF=1 THEN GOSUB *FINISH ELSE GOSUB *MISS
710 RETURN
720 *MOVEDOT
730 MC=MC-1
740 IF MC<1 THEN GOSUB *CHECKKEY '移動方向を変えるチャンス
750 DX=DX+DT
760 DY=DY+DT*DIR
③ 770 PSET(DX,DY),CC(4)
780 IF DY<0 OR DY>399 THEN GF=2 '画面から外れたらミス
790 IF DX>639 THEN GF=1 '画面右まで到達すればクリア
800 X=DX
810 ON STAGE GOSUB *STAGE1,*STAGE2,*STAGE3,*STAGE4,*STAGE5 'ステージに応じた座標を得る
820 IF X<100 THEN Y=200 '直線部分
830 PTS=PTS-ABS(DY-Y)*DT/5 'ラインから外れたぶんだけ得点減点
840 IF PTS<0 THEN PTS=0
850 GOSUB *PUTPOINT
860 IF PTS<1 THEN GF=2 '得点が0になったらミス
870 RETURN
⑤→ 880 *CHECKKEY
890 MC=STAGE*5/DT
900 K$=INKEY$
910 IF K$="2" THEN DIR=3
920 IF K$="5" THEN DIR=0
930 IF K$="8" THEN DIR=-3
940 RETURN
950 *FINISH
960 LOCATE 34,12
970 PRINT "Stage  Clear"
980 SCORE=SCORE+PTS
990 GOSUB *PUTSCORE
1000 WHILE INKEY$<>CHR$(13)
1010 WEND
1020 RETURN
1030 *MISS
1040 LOCATE 36,12
1050 PRINT "Miss !!!"
1060 WHILE INKEY$<>CHR$(13)
1070 WEND
1080 RETURN
```

リスト入力の注意

ここに掲載しているプログラム・リストは，Windows用F-BASIC（F-BASIC97／95／V3.1）に対応しています。Windows用F-BASICは，書籍『F-BASIC97プログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています（V3.1）。

『N88互換BASIC for Windows』やPC-9800シリーズの『N88-日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

BASIC言語の入手方法&実行手順&疑問質問にお答えします

BASIC（ベーシック） PROGRAM（プログラム）
GET（ゲット）&（アンド）RUN（ラン）

TEXT&PROGRAMMING●山崎 寛（Qbasicのナゾを探索中）

Windows95にBASICが付いていた！

キミも持っているQbasic！

投稿プログラム・コーナーでも話題になっていますが，DOS／Vパソコン用の『Windows95 CD-ROM』の中には“Qbasic”というBASIC言語の開発環境が収録されています。

実は，Windows95だけではなく，旧バージョンの『MS-DOSシステムディスク』にもこのQbasicが標準で収録されていました。Windows95のCD-ROMには，旧バージョンのMS-DOSシステムが収録されていますね。そのため，Windows95のCD-ROMにもQbasicが入っているというわけです。

Windows95のマイナー・バージョンなどによって異なるかもしれませんが，CD-ROMの“other¥oldmsdos¥”フォルダの中に，Qbasicのファイルが収録されています（第1図）。

つぎの手順で実行してみよう！

このQbasicは，“英語版”ということに注意しなくてはなりません。つぎの手順で，Qbasicを起動することができます。

①CD-ROMをセット

Windows95を起動して，CD-ROMドライブにWindows95のCD-ROMをセットします。

②MS-DOSプロンプトの起動

[スタート]ボタンを押して，[プログラム]-[MS-DOSプロンプト]をマウスで選択します。これで，MS-DOSプロンプト画面が表示されます。

③英語モードにする

キーボードから，

[U][S][↵]

と入力します。これで，MS-DOSの英語モードに切り替えることができました（日本語モードにもどすときは，[J][P][↵]と入力する）。

④ドライブを変更する

つぎに，ドライブを変更します。CD-ROMのドライブ名が“D”の場合は，

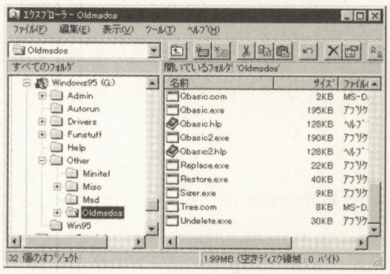
[D][:][↵]

と入力します。各自のCD-ROMドライブ名に合わせて，入力してください。

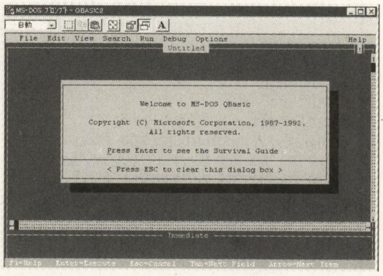
⑤ディレクトリを変更する

ディレクトリを，“other¥oldmsdos¥”に変更します。具体的には，キーボードから

[C][D][ ][O][T][H][E][R][¥][O][L][D][M][S][D][O][S][↵]



《第1図》Windows95CD-ROMの，“¥other¥oldmsdos¥”に，Qbasic関係のファイルが入っている



《第2図》Windows95のDOSプロンプト（通称DOS窓）から起動した，Qbasicの画面

Get! BASIC入手方法

PC-9800用『N88-日本語BASIC(86)』

ここからは，PC98-NXシリーズとの混乱を避けるために，PC-9801／9821シリーズのことを『PC-9800シリーズ』と呼びます。

PC-9800シリーズ用の『N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)』の種類，価格は，**第1表**のとおりです。これは，PC-9800シリーズならば，どの機種でも動作します。しかし，先日発売が開始されたPC98-NXシリーズでは動作しませんので，注意しましょう。

表には，いろいろな種類の製品がありますが，通常のプログラミングならば，コンパイラやランタイムサポートは必要ありません。

また，N88-日本語BASICには，このMS-DOS版以外に“DISK（ディスク）-BASIC（ベーシック）”と呼ばれる，もう一つの種類が存在します。ですが，こちらはディスクのフォーマットがMS-DOSと異なり，多少使い勝手が悪いことと，最近発売されたPC-9800シリーズでは動作しないことなどのデメリットがあります。これから購入するのであれば，MS-DOS版がおすすめできるでしょう。

購入方法としては，NECの製品を扱っているお店で注文して取り寄せることが可能です。

《第1表》N88-日本語BASIC(86)（MS-DOS版）のラインナップ

製品名	価格
N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)(Ver6.2)	17,000円
N88-日本語BASIC(86)コンパイラ(Ver6.2)	47,000円
N88-日本語BASIC(86) ランタイムサポートパッケージ(Ver6.2)	15,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
NECパソコンインフォメーションセンター ☎0120-60-9821	

FM TOWNS用『F-BASIC386』

FM TOWNS用のBASICとしては，**第2表**の製品が用意されています。

このうち『F-BASIC386』コンパイラ（一括翻訳）には，インタプリタ（逐次翻訳）機能なども含まれています。予算があるならばコンパイラを購入するといいでしょう。

購入方法については，富士通製品を扱っているお店で取り寄せるか，全国にある『富士通プラザ』（秋葉原☎03-3251-1448，http://www.infoweb.or.jp/fom/plaza/index.html）などを利用するという方法があります。

また，パソコン通信ネット『NIFTY SERVE』のオンライン・ショッピングなどを利用するというのもいいでしょう（GO SACCESSなど）。

《第2表》F-BASIC386のラインナップ

製品名	価格
F-BASIC386 V2.1インタプリタ	25,000円
F-BASIC386 V2.1コンパイラ	45,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
FMインフォメーション ☎0120-89-4321	

と入力します。

⑥ファイルを指定して実行する

“qbasic.exe”を実行します。キーボードから，

QBASIC↵

と入力してください。

これで，第2図のようにQbasicを起動させることができます。

Qbasicって，どんなBASIC？

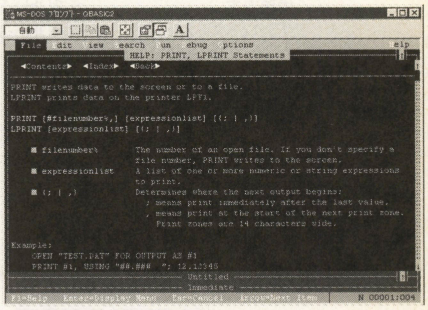
このQbasic，名前から想像すると，マイクロソフトの『Quick（クイック）BASIC（ベーシック）』と何か関係がありそうですね。

最初は「Qbasic＝QuickBASIC」と思っていたのですが，マイクロソフトに聞いてみたところ，QbasicはQuickBASICからコンパイル機能など，一部の機能を除いたものなんだそうです。つまり，QuickBASICでは作ったプログラムの実行を，インタプリタ型，コンパイラ型の両方で行なえますが，Qbasicではインタプリタ型でしか実行できません。

Qbasicは，QuickBASICと同様に，構造化されたBASIC言語です。感覚的には，N88-日本語BASICやMSX-BASICなどよりも，『Visual Basic（ビジュアル ベーシック）』に近いのではないかと思います。

ソフトが英語版ということで，ヘルプなども英語で記述されています（第3図）。また，紙のマニュアルなどもないため（少なくともWindows95には付属していない），このBASICでプログラミングをはじめるというのは少々キツイかもしれません。

しかしこのQbasicは，とりあえず現在パソコン本体と同時に手に入る，唯一のプログラミング言語といえるでしょう。プログラミングをしたいがお金のない人などは，このQbasicをぜひ一度使ってみてください。



《第3図》Qbasicのヘルプ画面。残念ながら，私も苦手な英語なのだ

読者からの質問コーナー

まずは，先々月の1月号で掲載した黒点虎さんの質問について，ベーマガ・ホームページで答えてくれたかたがいました。質問の再掲載とともに，その回答を二つ紹介しましょう。

Q 『QuickBASIC ver 4.5』（以降QBと略）の使いやすさに魅せられて，QBを常用しています。しかし，毎月のベーマガに載るプログラムを移植できません。CONSOLEをはじめ，さまざまな関数でエラーがでてしまいます。N88-日本語BASIC→QBの移植について教えてください。

【静岡県賀茂郡・黒点虎18歳】

A ① N88-日本語BASIC（以降N88と略）とQBの文法のちがいを紹介します。まず目につくものは，

- **LOCATE文のx，yのあたえかた**
- **CHR$の値**
- **CONSOLE文の有無**

などです。

LOCATE文は，N88ではグラフのように（x，y）の形式で座標をあたえますが，QBではy行目のx文字目，つまり

```
LOCATE y,x
```

と記述します。

CHR$は，カーソル・キーなどを用いる場合，オンライン・ヘルプでは

```
CHR$("0",27)
```

などと記述するように紹介されています。ただ，このCHR$に関しては，N88と同様の記述でうまく動作していますので，どちらでもいいようです。

CONSOLE文は，QBにはありません。同様の機能を再現するには，

- **“何行目から何行目”は，VIEW PRINT文**
- **“ファンクション・キーの表示，非表示”は，KEY ON，KEY OFF文（MSXユーザーはなじみ深いですな）**

で，それぞれ代用します。くわしくは，オンライン・ヘルプを調べてください。

QBは，構造化したプログラムをBASIC言語として記述でき，しかも実行形式にする機能が標準で用意された，かなりイケてる言語です。機会があったら，いじってみてください（そうそう，もうひとつ，REDIM文という，便利なDIM文がある。Visual Basicにはあるのに，F-BASIC for Windowsにはないのはなぜ？）。

【群馬県・ななしくん2?歳】

A ② QuickBASICのLOCATEは，確かに

```
LOCATE y,x
```

であたえられます。しかし，左上の座標が（1，1）というところがN88とちがいますので，注意が必要です。

【京都府・project K20歳】

Q インターネットで投稿プログラムをダウンロードしています。N88-日本語BASICのプログラムを，DISK-BASICにコンバートする際の注意点を教えてください。

①行がつながってしまうのはナゼ？　とくに，注釈行で「－（線）」で終わっていると，つぎの行とつながってしまいます。

②データ部分の一部が，漢字になってしまいます。

以上は，“darknight.bas”をDOS3.3でコンバートしたときの疑問です。

また，PC-8800用のプログラムを，どうすれば2Dのフロッピーにコンバートできるのかわかりません。『PC-98DO』か『DO＋』じゃないとダメなのですか？『FH』には使えないのですか？ちなみに，動かないDOは手に入れました（笑）。

【三重県桑名市・鴨居くん33歳】

A このホームページのデータについては，私がコンバートしてるのですが，コンバート作業の際に，一部記号や文字が化けてしまっていることがあるようです。

ここで，ちょっと言い訳めいた説明をさせてください。

まず，N88-日本語BASICでは，DISK-BASICが“JISコード”を使っているのに対して，DOS-BASICでは“シフトJISコード”を使っています。つまり，DOS-BASICとDISK-BASICでは，日本語の文字コードの取り扱いが異なるのです。

JISコードというのは，2バイト文字を表すコードのそれぞれが，「&H20～&H7F」のあいだ

文字コードの範囲

コントロール・コード	……00H～1FH
英数字，記号	……20H～7EH
半角カナ	……A0H～DFH
グラフィック・キャラクター	……80H～9FH
	E0H～F7H
JISコード1バイト目	……20H～7FH
JISコード2バイト目	……20H～7FH

重なってしまう

よって，

漢 字

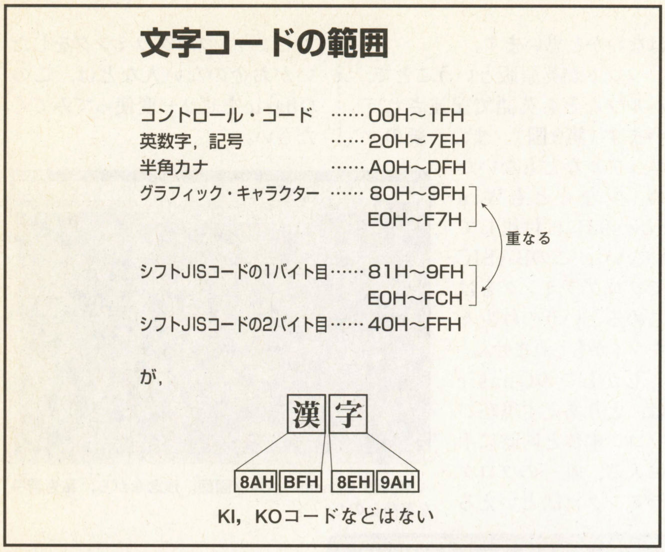
1BH 4BH　34H 41H　3BH 7AH　1BH 48H

2バイト文字を示すKIコード

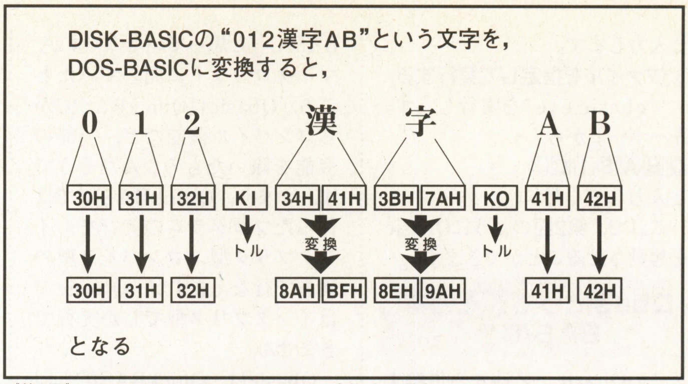
2バイト文字の終わりを示すKOコード

実際には，前後にKIコード，KOコードを入れて区別する

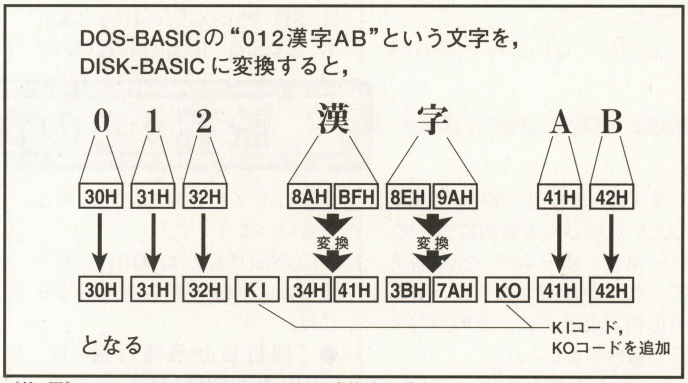
《第4図》DISK-BASICでは，漢字コードにJISを使っていて，漢字（2バイト文字）の前後に，KI，KOコードが入る



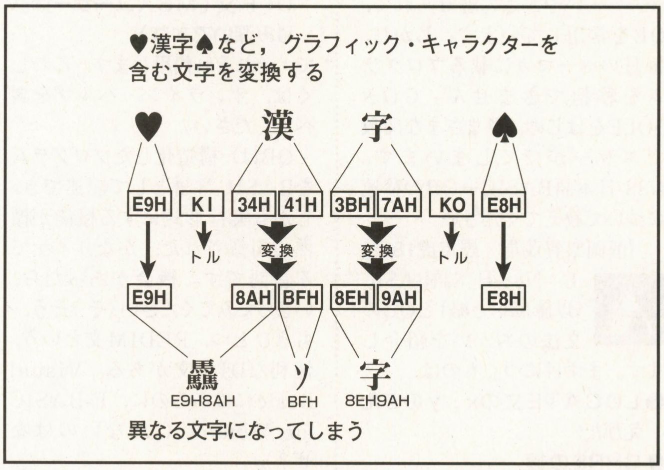
《第5図》DOS-BASICでは，漢字コードがシフトJISで，KI，KOコードはない



《第6図》DISK-BASICからDOS-BASICに変換する場合，KI，KOコードを取りのぞいてJISからシフトJISへ変換する



《第7図》DOS-BASICからDISK-BASICに変換する場合，シフトJISからJISに変換して，前後にKI，KOコードを追加する



《第8図》グラフィック・キャラクターを含んだプログラムを変換すると，もとの文字と変わってしまう

になるようにセットされています。このままでは，通常のアルファベットや数字，記号などと同じコードを使うため，2バイト文字を扱う場合には，「この部分からが2バイト文字」ということを示す「KIコード」，そして2バイト文字の終わりには「この部分からが1バイト（ANK）文字」を示す「KOコード」が付けられます（**第4図**）。

　これに対して，シフトJISコードの場合は，2バイト文字の1バイト目を「&H80～&HEF」という，通常のANK文字が使わない場所にずらしてあります。このため，英数字や半角カナとは重ならないため，KIコード，KOコードのような制御コードを挟むことはありません（**第5図**）。

　このように，同じ文字を表していても，DISK-BASICとDOS-BASICでは内部の表現がだいぶちがうということがわかると思います。

　ここで，DISK-BASICのプログラムをDOSフォーマットに変換した場合，まず2バイト文字の部分をJISコードからシフトJISコードに変換して，前後のKIコード，KOコードを取りのぞきます（**第6図**）。

　反対に，DOS-BASICからDISK-BASICに変換する場合は，2バイト文字の前後にKIコード，KOコードを付加して，シフトJISからJISにコードを変換します（**第7図**）。

　ここまでは，英数字と2バイト文字を含むプログラムで，とくに変換に関して問題が発生することはありません。

　ところが，DISK-BASICのプログラム中に，グラフィック・キャラクターが使われていると話が変わります。

　第5図を見るとわかりますが，グラフィック・キャラクターのコードは，シフトJISの1バイト目と重なります。通常DOS-BASICでは，グラフィック・キャラクターを扱えないため通常は問題ありません。しかし，グラフィック・キャラクターを含んだDISK-BASICのプログラムをDOS-BASICに変換すると，その文字がグラフィック・キャラクターなのか，それとも2バイト文字の1バイト目なのか判断することができないのです（**第8図**）。

　このため，再びDISK-BASICに変換した場合にも，グラフィック・キャラクターもしくは2バイト文字のどちらかが正常にもどらなくなります。

　第9図のように，変換の際にシフトJISコードの変換を行なえばグラフィック・キャラクターが，日本語変換を行なわない場合にはグラフィック・キャラクターがそれぞれ化けてしまいます。

　ですから，グラフィック・キャラクターを生かしたい場合には，日本語変換を行なわない設定で，逆に2バイト文字を生かしたい場合には，日本語変換を行なう設定でDISK-BASICにファイル・コンバートしてください。

　グラフィック・キャラクターを含むプログラムを日本語変換した場合，グラフィック・キャラクターが2バイト文字とまちがわれる関係で，後ろの文字が化けてしまうことがあります（行の最後がグラフィック・キャラクターの場合，改行コードが化けて行がつながってしまう）。

　このような場合，適当なエディタでグラフィック・キャラクターの部分を削除してから，ファイル変換してください。

　余談ですが，じつはこのようなグラフィック・キャラクターを含んだDISK-BASIC専用のプログラムをホームページに掲載する場合，もともと日本語文字コードの変換を行なわなければ問題は発生しないはずなんですが，私がよくわかっていなかったために日本語コードの変換をしてしまいました。これから気をつけたいと思います。

88でプログラムを読むには

　ちょっと回答が長くなったので，ひと区切りつけましょう。さてつぎの質問は，PC-8800用のプ

```
10 '♥漢字♠
20 END
```

というDISK-BASIC用プログラムを，いったんDOS-BASICに変換し，

```
 1   0   □   ’   鸓       ｿ       字                  2   0   □   E   N   D   ↵
31H 30H 20H 27H E9H 8AH BFH 8EH 9AH E8H 0DH 0AH 32H 30H 20H 45H 4EH 44H 0DH 0AH
```

DISK-BASICへもどす際，日本語変換を行なわないと，

```
 1   0   □   ’   ♥   ▮   ｿ   ■   └   ♠   ↵
31H 30H 20H 27H E9H 8AH BFH 8EH 9AH E8H 0DH 0AH

 2   0   □   E   N   D   ↵
32H 30H 20H 45H 4EH 44H 0DH 0AH
```

というように日本語が化け，

日本語変換を行なうと，

```
 1   0   □   ’  [KIコード]   鸓    [KOコード]  ｿ  [KIコード]    字      闥    [KOコード]  ↵
31H 30H 20H 27H 1BH 4BH 71H 6AH 1BH 48H BFH 1BH 4BH BBH 7AH 6FH EEH 1BH 48H 0AH

 2   0   □   E   N   D   ↵
32H 30H 20H 45H 4EH 44H 0DH 0AH
```

というようにグラフィック・キャラクターが化ける。
ここでは，グラフィック・キャラクターによって日本語も一部化けているが，
グラフィック・キャラクターを消してからコンバートすれば日本語は正常になる

《第9図》グラフィック・キャラクターを含むDISK-BASICのプログラムを，一度DOS-BASIC用に日本語変換してしまうと，もとにはもどせなくなる

ログラムですね。

5インチのフロッピーディスク・ドライブを内蔵したPC-9800シリーズならば，2Dのフロッピーを読み書きできるようです。外付け5インチ・ドライブの多くは2HD専用のために使用できないと思いますが，2HD／2DD両用ドライブがあれば，おそらく使用可能でしょう。

ただし，FHなどの2D専用ドライブで読み込む場合，「一度2HD／2D両用ドライブで書き込まれたディスクは，2D専用ドライブでエラーを起こすことがある」という問題が残っているため，この方法では読み込めない場合があります。

他の方法として，フロッピーを使わずに，PC-8800とPC-9800のRS-232C端子同士を『RS-232Cクロス・ケーブル』で接続して転送する，という方法が考えられます。

これならば，PC-8800が2D専用ドライブでも問題ないでしょう。また，PC-9800に5インチ・ドライブがなかったり，PC-9800以外のパソコンを送信側とした場合でも大丈夫だと思います。

ただし，送信側のパソコンとPC-8800が近くにあって，同時に使用可能な状態が必要となります。

Q 『BASIC』という言葉が付くプログラミング言語は，全部で何種類あるのですか？　それらの名称をすべて教えてください。

また，DISK-BASICとDOS-BASICは，どこがどうちがうのですか？

【栃木県宇都宮市・石川貴志17歳】

A 最初の質問の“BASICの数”は，たくさんありすぎてすべてを把握することはむずかしいと思います。

さまざまなパソコンに標準添付されていたBASICをはじめ，言語製品，オンライン・ソフトなど，実にたくさんの種類があります。合わせれば，きっと100種類くらいは簡単に見つかるのではないでしょうか。

そのすべての名称をお答えするのは，ちょっとカンベンしてください。

つぎの質問，N88-日本語BASICのDISK-BASICとDOS-BASICのちがいを以下に紹介します。

●ディスク・フォーマットのちがい

DISK-BASICは独自形式のフォーマットを行なっています。そのため，現在広く使われているMS-DOSやWindowsなどからは，通常ディスクの読み書きをすることはできません。

これに対してDOS-BASICは，MS-DOS形式のディスク・フォーマットを行なっています。ですから，DOS／Vパソコンなどでもファイルを読み込むことなどができます。

●日本語コードの取り扱いのちがい

最初のQ＆Aでも扱っているように，DISK-BASICはJISコード，DOS-BASICはシフトJISコードを使用しています。

●使用可能メモリのちがい

DOS-BASICの場合，MS-DOS上から実行するために空きメモリが少なくなります。

他にも細かい相違点はいろいろありますが，大きなちがいは以上のようになっています。各命令のちがいについては，またの機会に紹介したいと思います。

それでは，また来月！

疑問質問感想ないですか？

このコーナーでは，プログラムに関するQ＆Aを掲載しています。

プログラムに関する疑問（「こんなゲームを作りたいんだけど，ここがうまくいかない！」とか「このプログラムの入力方法がわからない〜」）などがありましたら，右の住所までハガキや封書でお送りください。住所，氏名（ペンネーム），年齢，職業，電話番号も忘れずに。

■あて先
〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
GET＆RUN係

また，電子メール（bm@jolls.co.jp）でも受け付けますが，その場合タイトルにGET＆RUN係と明記してください。

VBには珍しいジャングルだ！

シューティングのもと

渡辺　公士（15歳）

内　容

ただのシューティング・ゲームです。テンキーで自機のコントロール，スペース・キーでミサイルの発射です。誘導ミサイルは逆にやりにくいので注意してください。

プログラムの入力について

リストを入力したら，いったんプロジェクトを保存してください。

次に，ビットマップ“BMPData.bmp”をペイントで作成し，プロジェクトを保存したフォルダにファイルを保存してください。

作成のとき，各キャラのサイズと位置に注意してください。

自機，敵，ポットはすべて32×32ピクセル，弾は8×8ピクセル，ビットは16×16ピクセル，爆発は上から64×64，48×48，32×32ピクセルです。

プログラムについて

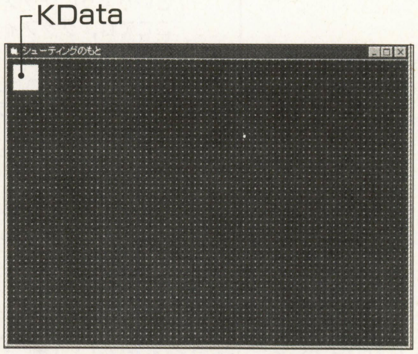
APIは表示にBitBlt関数を，ループ制御にGetTickCount関数を使っています。Pentium90程度のCPUなら動きます。

もし，画面がちらつきすぎるとか，動きが遅い場合は，定数NBKの値を減らしてください。

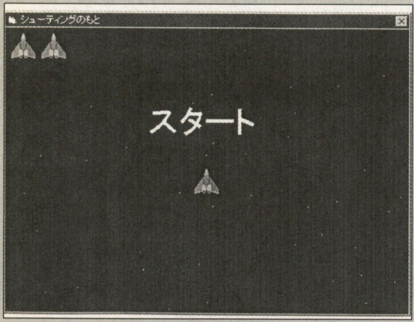
最後に

このプログラムは，まだシューティング・ゲームの骨組みのようなものなので，ボスキャラを登場させたりといろいろ改造してみてください。

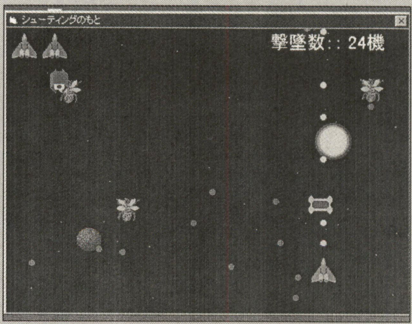
そのためにこの名前にしたのですから。



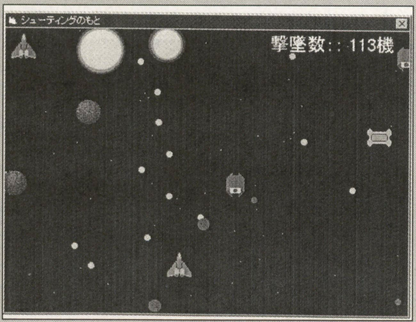
《第1図》フォームの配置例



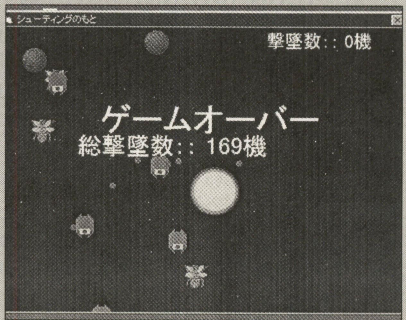
◀《写真1》自機がスーッと登場してきて、いざ戦いのはじまり



◀《写真2》敵がどんどん迫ってくる。弾を発射して撃墜せよ！



▶《写真3》アイテムを取ることで、誘導ミサイルなど攻撃もパワーアップ

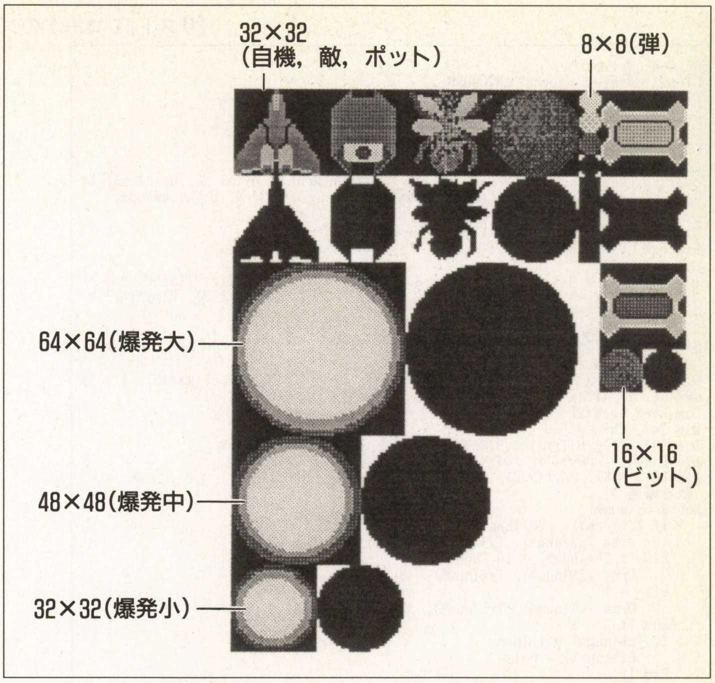


▶《写真4》ゲーム・オーバー。総撃墜数が表示される

《OVER FLOW》先月，関東では久々の大雪で（東北の方に言わせてみればたいしたことないそうですが…）編集部でも大変でした。まだ寒い日が続きますが体調には気を付けてください。特に受験生の方。勉強の息抜きにベーマガはどうでしょう？OFはとっても暖かいですよ！

《第1表》プロパティ表

フォームの設定	
BackColor	&H00000000&
BorderStyle	1
ControlBox	False
ForeColor	&H00FFFFFF&
KeyPreview	True
ScaleMode	3
ピクチャーボックスの設定	
Appearance	0
AutoRedraw	True
AutoSize	True
BorderStyle	0
Name	KData
ScaleMode	3
Visible	False



《第2図》ビットマップ“BMPData.bmp”

CHECKER FLAG

Dr.D：VBにはちょっと珍しいシューティング・ゲームじゃな。若干チラつくような感じもするが，ゲームとしてはしっかりした作りになってると思うぞ。

編：VBにはパズルの投稿が多いので，たまにくるデキのいいアクションやシューティングは，余計によく見えますね。

影：敵弾が遅いのはワザとかな？

編：それと，封筒を開けたときに，投稿フロッピーのシャッターが割れていました。幸いデータは読めましたが，気をつけたほうがいいでしょう。

《リスト1》フォームのプログラム・リスト

```
Private Sub Form_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
    If KeyCode = vbKeyNumpad2 Then
        If Not kf2% Then
            kf2% = True
            pyf% = pyf% + Pmo%
        End If
    ElseIf KeyCode = vbKeyNumpad4 Then
        If Not kf4% Then
            kf4% = True
            pxf% = pxf% - Pmo%
        End If
    ElseIf KeyCode = vbKeyNumpad6 Then
        If Not kf6% Then
            kf6% = True
            pxf% = pxf% + Pmo%
        End If
    ElseIf KeyCode = vbKeyNumpad8 Then
        If Not kf8% Then
            kf8% = True
            pyf% = pyf% - Pmo%
        End If
    ElseIf KeyCode = vbKeyEscape Then
        If vbYes = MsgBox("ゲームを終了しますか？", vbYesNo + vbQuestion
, "終了") Then
            End
        End If
    ElseIf KeyCode = vbKeySpace Then
        PShot
    End If
End Sub

Private Sub Form_KeyUp(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
    If KeyCode = vbKeyNumpad2 Then
        pyf% = pyf% - Pmo%
        kf2% = False
    ElseIf KeyCode = vbKeyNumpad4 Then
        pxf% = pxf% + Pmo%
        kf4% = False
    ElseIf KeyCode = vbKeyNumpad6 Then
        pxf% = pxf% - Pmo%
        kf6% = False
    ElseIf KeyCode = vbKeyNumpad8 Then
        pyf% = pyf% + Pmo%
        kf8% = False
    End If
End Sub

Private Sub Form_Load()
    Picture1.Picture = LoadPicture(App.Path & "¥BMPData.bmp")
    Width = 8085
    Height = 6045
End Sub
```

★8日に何か用か？それはBM発売日。そうだよ，お兄さんもこれを読んで大きくなったんだよ。(愛知県名古屋市・**ズオウ・リアキ25歳**)……

【**つぐ美**：…あは，なんかハンバーグのCM思い出しちゃった。「大きくなれよ」ってやつ。**影**：わかる気もするが…。いつのCMだよ〜。】

《リスト2》コードのプログラム・リスト

```
Option Explicit
Global Const srccopy = &HCC0020
Global Const srcand = &H8800C6
Global Const srcinvert = &H660046
Const NT = 10 '敵の数'
Const NPT = 5 '自機のミサイルの数'
Const NBK = 49 '星の数'
Declare Function BitBlt& Lib "gdi32" (ByVal hDestDC&, ByVal x&, ByVal y&, By
Val w&, ByVal h&, ByVal hSrcDC&, ByVal xSrc&, ByVal ySrc&, ByVal dwRop&)
Declare Function GetTickCount& Lib "kernel32" ()
Global pxf%, pyf%, Pmo%, kf2%, kf4%, kf6%, kf8%
Dim Px%, Py%, tn%, Pl%, Pf%, Pc%
Dim lc&, gc&
Dim PTx%(NPT * 3 + 2), PTy%(NPT * 3 + 2), PTf%(NPT * 3 + 2), PTt%(NPT * 3 +
2), PTkx%(NPT * 3 + 2), PTky%(NPT * 3 + 2), PTmx%(NPT * 3 + 2), PTmy%(NPT *
3 + 2), PTc%(NPT * 3 + 2), tnum%(NPT * 3 + 2)
Dim i%, j%, k%, l%, n%, o%, e!, ret%
Dim Tc%(NT), Tmt%(NT), Tt%(NT), Tf%(NT), Tx%(NT), Ty%(NT), Td%(2), Tmo%(NT),
 mxmo%, mimo%, bt%(NT), Tlf%(NT)
Dim mt%(7, 1), tst%, TTx%(NT, 1), TTy%(NT, 1), TTf%(NT, 1), TTmx%(NT, 1), TT
my%(NT, 1), TTc%(NT), TTkx%(NT, 1), TTky%(NT, 1), TTc2%(NT, 1)
Dim sco%, sc%(2)
Dim fw%, fh%
Dim BITc%(1), BITf%(1), BITx%(1), BITy%(1), BITs%(1), BITn%
Dim POx%(1), POy%(1), POf%(1), POt%(1), POc%
Dim BKx%(NBK), BKy%(NBK), BKt%(NBK), BKf%(NBK), BKc%(NBK)
'敵を爆発
Sub Boom(num%)
    If Tc%(num%) > 20 Then
        Draw Tx%(num%), Ty%(num%), 64, 64, 64, 64, 0, 64
    ElseIf Tc%(num%) > 10 Then
        Draw Tx%(num%), Ty%(num%), 48, 48, 48, 128, 0, 128
    Else
        Draw Tx%(num%), Ty%(num%), 32, 32, 32, 176, 0, 176
    End If
    If Tc%(num%) = 1 Then
        bt%(num%) = False
    End If
End Sub

'星の作画
Sub DrawBK(nb%)
    If BKf%(nb%) Then
        Form1.PSet (BKx%(i%), BKy%(i%))
    End If
End Sub

'ビットを消す
Sub EndBit(nb%)
    If nb% = 0 Then
        BITx%(0) = BITx%(1)
        BITy%(0) = BITy%(1)
        BITs%(0) = BITs%(1)
        BITc%(0) = BITc%(1)
        BITf%(0) = BITf%(1)
        BITf%(1) = False
        BITc%(1) = 0
    Else
        BITf%(nb%) = False
        BITc%(nb%) = 0
    End If
    BITn% = BITn% - 1
End Sub

'ゲームオーバー
Sub GameO()
    sc%(Pl%) = sco%
    Pf% = False
    Pl% = Pl% - 1
    lc& = 0
End Sub

'敵の消滅
Sub HitT(a%, b%)
    Tf(a%) = False
    Tlf%(a%) = 0
    Tc%(a%) = 30
    bt%(a%) = True
    sco% = sco% + 1
    PTf%(b%) = False
    If POc% < 0 Then
        POc% = Int(601 * Rnd + 100)
        For l% = 0 To 1
            If Not POf%(l%) Then
                POf%(l%) = True
                POx%(l%) = Tx%(a%)
                POy%(l%) = Ty%(a%)
                POt%(l%) = Int(2 * Rnd + 1)
                Exit Sub
            End If
        Next l%
    End If
End Sub

'接触判定
Function HitTest(x1%, y1%, w1%, h1%, x2%, y2%, w2%, h2%) As Boolean
    HitTest = False
    If x2% + w2% > x1% And x1% + w1% > x2% And y2% + h2% > y1% And y1% + h1%
 > y2% Then
        HitTest = True
    End If
End Function

'ビットの移動
Sub MoveBit(num%)
    Dim s!, a%
    If Not BITf%(num%) Then
        Exit Sub
    End If
    If BITc%(num%) = 1000 Then
        EndBit num%
        Exit Sub
    End If
    a% = BITs%(num%) + 6
    If a% > 359 Then
        a% = a% - 360
    End If
    s! = (360 - a%) * e! / 180
    SetB num%, Px% + 8 + 64 * Cos(s!), Py% + 8 + 64 * Sin(s!), a%
    BITc%(num%) = BITc%(num%) + 1
End Sub

'星の移動
Sub MoveBK(nb%)
    If BKf%(nb%) Then
        If BKy%(nb%) > fh% Then
            BKf%(nb%) = False
            BKc%(nb%) = Int(91 * Rnd + 10)
            Exit Sub
        End If
        BKy%(nb%) = BKy%(nb%) + BKt%(nb%)
    End If
End Sub

'自機の移動
Sub MoveP()
    If Pf% Then
        If pxf% > 0 Then
            If Px% < fw% - 32 Then
                Px% = Px% + pxf%
            End If
        ElseIf pxf% < 0 Then
            If Px% > 0 Then
                Px% = Px% + pxf%
            End If
        End If
        If pyf% > 0 Then
            If Py% < fh% - 32 Then
                Py% = Py% + pyf%
            End If
        ElseIf pyf% < 0 Then
            If Py% > 0 Then
                Py% = Py% + pyf%
            End If
        End If
    End If
End Sub
'ポットの移動
Sub MovePo(num%)
    If POf%(i%) Then
        If POy%(num%) > fh% Then
            POf%(num%) = False
        End If
        POy%(num%) = POy%(num%) + 1
    End If
End Sub

'敵の移動
Sub MoveT(num%)
    Tc%(num%) = Tc%(num%) - 1
    If Tf%(num%) = False Then
        Exit Sub
    End If
    Tx%(num%) = Tx%(num%) + Tmo%(num%) * mt%(Tmt%(num%), 0)
    Ty%(num%) = Ty%(num%) + Tmo%(num%) * mt%(Tmt%(num%), 1)
    If Tf%(num%) = 1 Then
        Exit Sub
    End If
    If Tx%(num%) < -32 Or Tx%(num%) > fw% Or Ty%(num%) < -32 Or Ty%(num%) >
fh% Then
        Tlf%(num%) = 0
        Tf%(num%) = False
        Tc%(num%) = Int(151 * Rnd + 150)
    End If
End Sub

'敵のミサイルの移動
Sub MoveTT(num%, num2%)
    If Not TTf(num%, num2%) Then
        Exit Sub
    End If
    If TTx%(num%, num2%) <= Pmo% Or TTx%(num%, num2%) >= fw% - Pmo% Or TTy%(
num%, num2%) <= Pmo% Or TTy%(num%, num2%) >= fh% - Pmo% Then
        TTf%(num%, num2%) = False
    Else
        SetXY TTx%(num%, num2%), TTy%(num%, num2%), TTmx%(num%, num2%), TTmy
%(num%, num2%), TTkx%(num%, num2%), TTky%(num%, num2%), TTc2%(num%, num2%)
    End If
End Sub

'文字の表示
Sub MsgW(x%, y%, f%, m$)
    Form1.CurrentX = x%
    Form1.CurrentY = y%
    Form1.Font.Size = f%
    Form1.Print m$
End Sub

'バージョンアップ
Sub PUp(pn%)
    If POt%(pn%) = 1 Then
```

★影さんはパソコンぶっこわしても，クビにならないんですか？（三重県四日市市・**友松拓也13歳**）……**【影：**それだけ編集部での私の存在が大きい，ということだな！**編集長：**影君，別にキミでなくても…。**影：**へ，編集長！あっ，昨日壊したパソコン復活したんで，はい！**】**

```
            If BITn% = 2 Then
                For j% = 0 To NT
                    TTf%(j%, 0) = False
                    TTf%(j%, 1) = False
                Next j%
            Else
                SetBit
            End If
        ElseIf POt%(pn%) = 2 Then
            If tn% <> 2 Then
                tn% = 2
                Pc% = 0
            Else
                For j% = 0 To NT
                    If Tf%(j%) Then
                        HitT j%, 0
                    End If
                Next j%
            End If
        End If
        POf%(pn%) = False
End Sub

'SetBitの共通部分
Sub SetB(nb%, x%, y%, bs%)
    BITf%(nb%) = True
    BITx%(nb%) = x%
    BITy%(nb%) = y%
    BITs%(nb%) = bs%
End Sub

'ビットの新規作成
Sub SetBit()
    Dim a%, s!
    BITn% = BITn% + 1
    If Not BITf%(0) Then
        GoTo SetB1
    ElseIf Not BITf%(1) Then
        GoTo SetB2
    End If
    Exit Sub
SetB1:
    SetB 0, Px% + 8 + 64, Py% + 8, 0
    Exit Sub
SetB2:
    a% = BITs%(0) + 180
    If a% > 359 Then
        a% = a% - 360
    End If
    s! = (360 - a%) * e! / 180
    SetB 1, Px% + 8 + 64 * Cos(s!), Py% + 8 + 64 * Sin(s!), a%
End Sub

'星の出現
Sub SetBK(nb%)
    If BKc%(nb%) = 0 Then
        BKt%(nb%) = Int(3 * Rnd + 1)
        BKx%(nb%) = Int(fw * Rnd + 1)
        BKy%(nb%) = 0
        BKf%(nb%) = True
    End If
    BKc%(nb%) = BKc%(nb%) - 1
End Sub

'誘導ミサイルの目標設定
Sub SetM(num%)
    Dim k%, a%
    For k% = 0 To NPT
        For l% = 0 To NT
            If Tf%(l%) And Tlf%(l%) <= k% Then
                tnum%(num%) = l%
                Tlf%(l%) = Tlf%(l%) + 1
                Exit Sub
            End If
        Next l%
    Next k%
End Sub

'PShotの共通部分
Sub SetPT(num%, x%, y%, t%)
    PTf%(num%) = True
    PTx%(num%) = x%
    PTy%(num%) = y%
    PTt%(num%) = t%
    If PTt%(num%) = 2 Then
        SetM num%
    End If
End Sub

'敵の出現又は移動方向の変更
Sub SetT(num%)
    If Tc%(num%) = 0 Then
        If Tf%(num%) = False Then
            Tf%(num%) = 1
            Tc%(num%) = 100
            TTc%(num%) = tst%
            Tlf%(num%) = False
            Tt%(num%) = Int(3 * Rnd)
            Tmo%(num%) = Int((mxmo% - mimo% + 1) * Rnd + mimo%)
            Select Case Int(7 * Rnd + 1)
                Case 1
                    SetTSt num%, -32, fh% / 2, 2
                Case 2
                    SetTSt num%, -32, -32, 3
                Case 3
                    SetTSt num%, fh% / 4, -32, 4
                Case 4
                    SetTSt num%, fh% / 2, -32, 4
                Case 5
                    SetTSt num%, fw% / 4 * 3, -32, 4
                Case 6
                    SetTSt num%, fw% + 32, -32, 5
                Case 7
                    SetTSt num%, fw% + 32, fh% / 2, 6
            End Select
        Else
            Tf%(num%) = True
            Tmt%(num%) = Int(8 * Rnd)
            Tc%(num%) = Int(101 * Rnd + 50)
            Tmo%(num%) = Int((mxmo% - mimo% + 1) * Rnd + mimo%)
        End If
    End If
End Sub

'SetTの共通部分
Sub SetTSt(NT%, x%, y%, t%)
    Tx%(NT%) = x%
    Ty%(NT%) = y%
    Tmt%(NT%) = t%
End Sub

'誘導ミサイルの移動計算
Sub SetXY(x1%, y1%, mx%, my%, kx%, ky%, c%)
    If kx% > ky% Then
        x1% = x1% + mx%
        c% = c% + ky%
        If c% >= kx% Then
            c% = c% - kx%
            y1% = y1% + my%
        End If
    Else
        y1% = y1% + my%
        c% = c% + kx%
        If c% >= ky% Then
            c% = c% - ky%
            x1% = x1% + mx%
        End If
    End If
End Sub

'初期化
Sub NewGame()
    For i% = 0 To NT
        Tc%(i%) = Int(201 * Rnd + 100)
        Tf%(i%) = False
        bt%(i%) = False
        TTf%(i%, 0) = False
        TTf%(i%, 1) = False
        TTc%(i%) = 100
        Tlf%(i%) = 0
    Next i%
    For i% = 0 To NPT * 3 + 2
        PTf%(i%) = False
        tnum%(i%) = 0
    Next i%
    For i% = 0 To 1
        BITf%(i) = False
        POf%(i) = False
        BITc%(i%) = 0
    Next i%
    For i% = 0 To NBK
        BKf%(i%) = True
        BKc%(i%) = -1
        BKx%(i%) = Int(fw * Rnd + 1)
        BKy%(i%) = Int(fh * Rnd + 1)
        BKt%(i%) = Int(3 * Rnd + 1)
    Next i%
    BITn% = 0
    Px% = fw% / 2 - 16
    Py% = fh% + 32
    Pf% = True
    tn% = 1
    lc& = 0
    Pc% = 0
    sco% = 0
    POc% = 500
    Pmo% = 7
    tst% = 80
    mxmo% = Pmo% - 3
    mimo% = Pmo% - 6
End Sub

'自機のミサイルの発射
Sub PShot()
    If Not Pf% Then
        Exit Sub
    End If
    If BITn% = 0 Then
        GoTo Settama
    ElseIf BITn% = 1 Then
        GoTo SetBT1
    Else
        GoTo SetBT2
    End If

    Exit Sub
Settama:
    For i% = 0 To NPT
        If Not PTf%(i%) Then
            SetPT i%, Px% + 12, Py% - 10, tn%
            Exit Sub
        End If
    Next i%
SetBT2:
    For i% = NPT * 2 + 2 To NPT * 3 + 2
        If Not PTf%(i%) Then
            SetPT i%, BITx%(1) + 4, BITy%(1) - 4, tn%
            GoTo SetBT1
        End If
    Next i%
```

★影さんの趣味は何ですか？もしかしてパソコンを壊すこと？（栃木県黒磯市・若松文史15歳）……【**編**：よく知っていますね，大当たりですよ。**影**：ちょっと待て。そういうのを趣味というのか?!おい／**編**：まったく，影さんときたら…ブツブツ。**影**：お～い，違うってば。】

```
SetBT1:
    For i% = NPT + 1 To NPT * 2 + 1
        If Not PTf%(i%) Then
            SetPT i%, BITx%(0) + 4, BITy%(0) - 4, tn%
            GoTo Settama
        End If
    Next i%
End Sub

'自機のミサイルの移動
Sub MoveTa(num%)
    If Not PTf%(num%) Then
        Exit Sub
    End If
    If Pc% = 1000 Then
        tn% = 1
    End If
    If PTt%(num%) = 1 Then
        If PTy%(num%) < 0 Then
                PTf%(num%) = False
        Else
            PTy%(num%) = PTy%(num%) - Pmo% * 2
        End If
    Else
        If PTx%(num%) < 0 Or PTx%(num%) > fw% Or PTy%(num%) < 0 Or PTy%(num%
) > fh% Then
            PTf%(num%) = False
            Tlf%(tnum%(num%)) = Tlf%(tnum%(num%)) - 1
        Else
            If Not Tf%(tnum%(num%)) Then
                SetM num%
            End If
            PTc%(num%) = 0
            PTkx%(num%) = Tx%(tnum%(num%)) - PTx%(num%)
            PTky%(num%) = Ty%(tnum%(num%)) - PTy%(num%)
            If PTkx%(num%) < 0 Then
                PTkx%(num%) = PTkx%(num%) * -1
                PTmx%(num%) = Pmo% * -2
            Else
                PTmx%(num%) = Pmo% * 2
            End If
            If PTky%(num%) < 0 Then
                PTky%(num%) = PTky%(num%) * -1
                PTmy%(num%) = Pmo% * -2
            Else
                PTmy%(num%) = Pmo% * 2
            End If
            SetXY PTx%(num%), PTy%(num%), PTmx%(num%), PTmy%(num%), PTkx%(nu
m%), PTky%(num%), PTc%(num%)
        End If
    End If
End Sub

'作画
Sub Draw(x1%, y1%, w%, h%, x2%, y2%, x3%, y3%)
    ret% = BitBlt(Form1.hDC, x1%, y1%, w%, h%, Form1.Picture1.hDC, x2%, y2%,
 srcand)
    ret% = BitBlt(Form1.hDC, x1%, y1%, w%, h%, Form1.Picture1.hDC, x3%, y3%,
 srcinvert)
End Sub

'メインプログラム
Sub Main()
    Form1.Show
Op: '初期化
    Randomize
    Pl% = 2
    Td%(0) = 32
    Td%(1) = 64
    Td%(2) = 96
    mt%(0, 0) = 0
    mt%(1, 0) = 1
    mt%(2, 0) = 1
    mt%(3, 0) = 1
    mt%(4, 0) = 0
    mt%(5, 0) = -1
    mt%(6, 0) = -1
    mt%(7, 0) = -1
    mt%(0, 1) = -1
    mt%(1, 1) = -1
    mt%(2, 1) = 0
    mt%(3, 1) = 1
    mt%(4, 1) = 1
    mt%(5, 1) = 1
    mt%(6, 1) = 0
    mt%(7, 1) = -1
    fw% = Form1.ScaleWidth
    fh% = Form1.ScaleHeight
    e! = 3.1415
St: 'ゲームスタート
    NewGame
    Do
        gc& = GetTickCount()
        If Py% < fh% / 2 Then
            GoTo ML
        End If
        Py% = Py% - 5
        For i% = 0 To NBK
            SetBK i%
            MoveBK i%
        Next i%
        Form1.Cls
        For i% = 0 To NBK
            DrawBK i%
        Next i%
        Draw Px%, Py%, 32, 32, 0, 32, 0, 0
        For i% = 1 To Pl%
            Draw 8 + 40 * (i% - 1), 8, 32, 32, 0, 32, 0, 0
        Next i%
        MsgW 190, 100, 32, "スタート"
```

```
        While gc& + 30 > GetTickCount()
        Wend
    Loop
ML: 'メインループ
    Do
        gc& = GetTickCount() 'ゲームカウントのセット
        If BITn% = 2 Then 'ミサイルの最大発射可能数のセット
            o% = NPT * 3 + 2
        ElseIf BITn% = 1 Then
            o% = NPT * 2 + 1
        Else
            o% = NPT
        End If
        DoEvents
        MoveP '自機の移動
        For i% = 0 To NBK
            SetBK i% '星の出現
            MoveBK i% '星の移動
        Next i%
        For i% = 0 To NT
            SetT i% '敵の出現
            MoveT i% '敵の移動
            TShot i% '敵ミサイルの発射
            MoveTT i%, 0 '敵ミサイルの移動
            MoveTT i%, 1 '敵ミサイルの移動
        Next i%
        For i% = 0 To o%
            MoveTa i% '自機ミサイルの移動
        Next i%
        For i% = 0 To 1
            MovePo i% 'ポットの移動
            MoveBit i% 'ビットの移動
        Next i%
        For i% = 0 To o%
            If PTf%(i%) Then '自機ミサイル存在するか判定
                For j% = 0 To NT
                    If Tf%(j%) Then '敵が存在するか
                        If HitTest(Tx%(j%), Ty%(j%), 32, 32, PTx%(i%), PTy%(
i%), 8, 8) Then '接触判定
                            HitT j%, i% 'ヒット
                        End If
                    End If
                Next j%
            End If
        Next i%
        For i% = 0 To NT
            For j% = 0 To 1
                If Pf% And TTf%(i%, j%) Then '自機生死と敵ミサイル存在するか
判定
                    If HitTest(Px%, Py%, 32, 32, TTx%(i%, j%), TTy%(i%, j%),
 8, 8) Then '接触判定
                        GameO 'ゲームオーバー
                    End If
                End If
            Next j%
            If Pf% And Tf%(i%) Then '自機生死と敵が存在するか判定
                If HitTest(Px%, Py%, 32, 32, Tx%(i%), Ty%(i%), 32, 32) Then
'接触判定
                    GameO 'ゲームオーバー
                End If
            End If
        Next i%
        For i% = 0 To 1
            If Pf% And POf%(i%) Then '自機生死とポット存在するか判定
                If HitTest(POx%(i%), POy%(i%), 32, 32, Px%, Py%, 32, 32) The
n '接触判定
                    PUp i% 'バージョンアップ
                End If
            End If
        Next i%
        Form1.Cls '画面消去
        For i% = 0 To NBK
            DrawBK i% '星の作画
        Next i%
        For i% = 0 To NT
            If Tf%(i%) Then '敵存在するか判定
                Draw Tx%(i%), Ty%(i%), 32, 32, Td%(Tt%(i%)), 32, Td%(Tt%(i%)
), 0 '敵の作画
            End If
            For j% = 0 To 1
                If TTf%(i%, j%) Then '敵ミサイル存在するか判定
                    Draw TTx%(i%, j%), TTy%(i%, j%), 8, 8, 128, 24, 128, 16
'敵ミサイルの作画
                End If
            Next j%
            If bt%(i%) Then '敵爆発しているか判定
                Boom i% '爆発作画
            End If
        Next i%
        For i% = 0 To o%
            If PTf%(i%) Then '自機ミサイル存在するか判定
                If PTt%(i%) = 1 Then
                    Draw PTx%(i%), PTy%(i%), 8, 8, 128, 24, 128, 0 '通常ミサ
イル作画
                Else
                    Draw PTx%(i%), PTy%(i%), 8, 8, 128, 24, 128, 8 '誘導ミサ
イル作画
                End If
            End If
        Next i%
        For i% = 0 To 1
            If POf%(i%) Then 'ポット存在するか判定
                If POt%(i%) = 1 Then
                    Draw POx%(i%), POy%(i%), 32, 32, 136, 32, 136, 64 'ビッ
ト用ポット作画
                Else
                    Draw POx%(i%), POy%(i%), 32, 32, 136, 32, 136, 0 '誘導ミ
サイル用ポット作画
                End If
            End If
```


★影さんたちの年齢を教えてください。(つぐ美さんの年齢は遠慮しときます。あとで何かありそうだから。)(兵庫県朝来郡・GAMER DAISUKE15歳)……【影：…おや？私たち何歳だったっけ？編：え〜，それは秘密です。じゃダメですかね？(汗)影：今度調べときます。】

```
            If BITf%(i%) Then 'ビット存在するか判定
                Draw BITx%(i%), BITy%(i%), 16, 16, 152, 96, 136, 96 'ビット
作画
            End If
        Next i%
        If Pf% Then '自機生死判定
            Draw Px%, Py%, 32, 32, 0, 32, 0, 0 '自機作画
        Else
            If Pl% = -1 Then '自機のライフの判定
                If lc& = 100 Then
                    If vbYes = MsgBox("ゲームを終了しますか?", vbYesNo + vb
Question, "終了") Then
                        End
                    Else
                        GoTo Op '初期化からやり直し
                    End If
                Else
                    Draw Px%, Py%, 64, 64, 64, 64, 0, 64 '自機爆発作画
                    MsgW 130, 100, 32, "ゲームオーバー"
                    MsgW 100, 140, 24, "総撃墜数::" & Str(sc%(0) + sc%(1)
+ sc%(2)) & "機"
                End If
            Else
                If lc& = 100 Then
                    GoTo St 'NEWゲームスタート
                Else
                    Draw Px%, Py%, 64, 64, 64, 64, 0, 64 '自機爆発作画
                End If
            End If
        End If
        For i% = 1 To Pl%
            Draw 8 + 40 * (i% - 1), 8, 32, 32, 0, 32, 0, 0 '自機ライフの作画
        Next i%
        MsgW 350, 5, 18, "撃墜数::" & Str(sco%) & "機"
        While gc& + 30 > GetTickCount() 'アイドル処理
        Wend
        lc& = lc& + 1 'ループカウント加算
        POc% = POc% - 1 '敵出現カウント減算
        Pc% = Pc% + 1 '誘導ミサイルカウント加算
    Loop
End Sub
```

```
'敵のミサイルの発射
Sub TShot(num%)
    Dim num2%
    If Tf%(num%) = 0 Then
        Exit Sub
    End If
    TTc%(num%) = TTc%(num%) - 1
    If TTc%(num%) > 0 Then
        Exit Sub
    End If
    For k% = 0 To 1
        If Not TTf%(num%, k%) Then
            num2% = k%
            GoTo Setttama
        End If
    Next k%
    TTc%(num%) = 1
    Exit Sub
Setttama:
    TTf%(num%, num2%) = True
    TTx%(num%, num2%) = Tx%(num%) + 12
    TTy%(num%, num2%) = Ty%(num%) + 32
    TTc%(num%) = tst%
    TTkx%(num%, num2%) = Px% - TTx%(num%, num2%)
    TTky%(num%, num2%) = Py% - TTy%(num%, num2%)
    If TTkx%(num%, num2%) < 0 Then
        TTkx%(num%, num2%) = TTkx%(num%, num2%) * -1
        TTmx%(num%, num2%) = -1
    Else
        TTmx%(num%, num2%) = 1
    End If
    If TTky%(num%, num2%) < 0 Then
        TTky%(num%, num2%) = TTky%(num%, num2%) * -1
        TTmy%(num%, num2%) = -1
    Else
        TTmy%(num%, num2%) = 1
    End If
End Sub
```

'98新春特選プログラム・コーナー

投稿ハガキイラスト集

はがきイラストをベーマガ編集部特選プログラム・イラスト係宛にお送りください。今年はじゃ～んじゃん掲載しちゃおうと思ってます。

評…遅くなってゴメンなさい(つぐ美)

by ハマゴッチ

評…こちらはタイムリー。よろしく!(つぐ美)

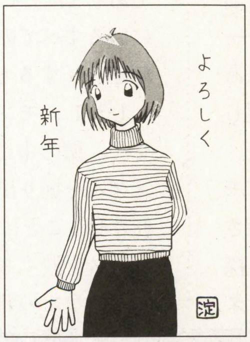
by ジャコ

評…やっぱ足だよなぁ…うん(影)

by 芹里まいり

評…リクエスト?のぶんちょさんが描く…(編)

by ぶんちょ



評…こちらからもよろしくじゃ(Dr.D)

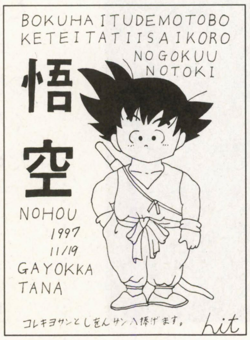
by 椎本YOD

評…私はプリメ2の子が好きかな…?(影)

by くるくるちょびん!

評…べるそなぁの声が好き(つぐ美)

by くにきち



評…DBって長かったですよね…(編)

by hit

評…それはもう!幸せ一番っす(影)

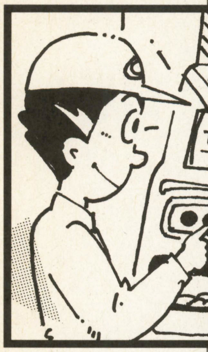
by SE・TSU・NA

評…描きやすい、の定番。脱出しないと…(つぐ美)

by 鈴木有人

★BMに載っているプログラムは「初心者には何がなんだか」ぐらいすごい!(香川県丸亀市・大塚 順14歳)……【**影**:まったくの初心者の人はそう思うかも。**編**:何度か打ち込んでるうちにわかるようになりますから,がんばってください!**影**:最初はとにかく数をこなそう。】

Windows95(Visual Basic Ver4.0)用



かわいいキャラが登場！アクション・ゲーム

SLOT（スロット） MASTER（マスター）

伊藤　茂行(27歳)

ストーリー

あなたは，夢と希望に胸をふくらませカジノへやって来たのですが，そこには人の夢を食らうモンスターが巣くっていたのです！

せっかく楽しみにしてやって来たのに，このまま帰るわけにはいきません。

あなたは，モンスターを退治し，カジノに平和を取り戻すことを決意したのでありました。

遊びかた

画面上の[Start!]ボタンを押すと，ゲーム・スタートです。

プレイヤー・キャラは，方向キーで前後左右へ移動，壁に向かってシフトキーを押しながら方向キーを押すとそこにある壁を壊せ，何もないところには，壊した数だけ壁を作り直すことができます。

モンスターを退治するには，まず，モンスターが壁の中に隠したメダルを探さなくてはなりません。壁を壊しながら探しましょう。各部屋に隠されているメダルの数は，画面左上の[MEDAL]に表示してあります。

そして，部屋の中を壁沿いに動き回っているスロットマシンを壁の配置を変えながらうまくメダルまで誘導してください。するとスロットが回り始めますので，部屋の中にいるモンスターと，回転するスロットのモンスターの絵柄が合ったとき，タイミングよくシフトキーを押してください。ドラムは三つ回転していますので，シフトキーを押すごとに左側から順に止まります。そして，見事三つ絵柄を揃えると，その色のモンスターを退治することができます（面が進むにつれ回転が速くなります)。

モンスターは毒ガスを発しているので，残り時間(画面右上の[TIME]に表示してあります）に気をつけながら部屋の中にいるすべてのモンスターを退治してください。すると，面クリアです。

しかし，モンスターもだまってはいません。壁の中に埋まっているブラック・メダルを掘り出し，スロットマシンに回転させることによって部屋を暗くしたり，毒ガスを濃くし残り時間を一気に奪ったり，あなたの邪魔をします。時には，失敗もするようですが…。ブラック・メダルで回転しているスロットはモンスターが回しているので，プレイヤー・キャラが止めることはできません。

すべての部屋のモンスターを退治することができれば，ゲームクリアです。

ゲーム・オーバー

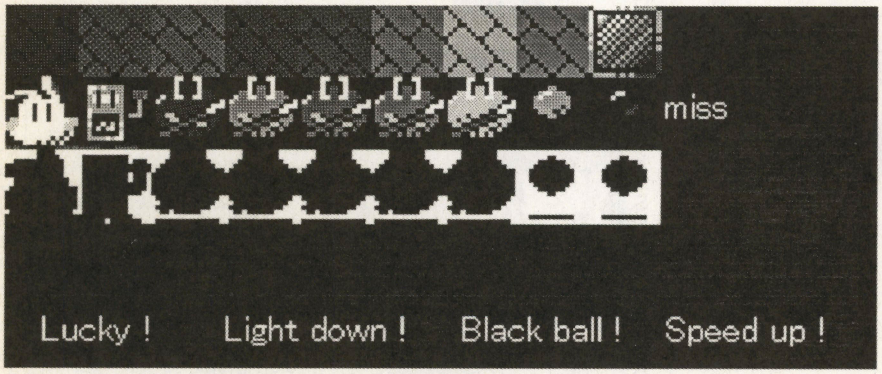
残り時間がゼロ（モンスターに接触すると直接毒にやられるので一気に残り時間が減る)，または，各部屋のモンスターをすべて退治することができず，メダルがゼロ(スロットを回すごとに1枚ずつ減る）になると，ゲーム・オーバーです。

プログラムの入力と実行

まず，フォームにピクチャボックスを二つ貼り付け，**第1表**をもとにプロパティを設定して，**リスト1**を入力後，実行してください。すると，ビットマップ・ファイル“SMchr.bmp”を作成します。

そして，新たにフォームにピクチャボックス五つ，コマンドボタン二つ，タイマー三つを貼り付け，**第2表**をもとにプロパティを設定して，**リスト2，3**を入力したら完成です。

コントロールパネルのサウンドの一般の警告音を[なし]にしてから，実行してください(Beep音で効果音を作っているため)。



《第1図》リスト1実行時に作成されるビットマップ

プログラムについて

リスト1で，キャラクターを自動生成しています。

★98も大きな変革を遂げたことですし，どうでしょう，夏期特別休暇を活用して影さんもモデル・チェンジを図ってみては？(東京都練馬区・Me-Ya-Ver.98=23歳)……【影：…モデル・チェンジできるほど長い休みじゃないしなぁ。マイナー・チェンジならいつもしてるんだが。】

《第1表》リスト1(Smaking)のプロパティ設定

フォームの設定	
Name	Form1
AutoRedraw	-1 'True
ScaleMode	3 'ピクセル
ピクチャの設定	
Name	Picture2
AutoRedraw	-1 'True
BackColor	&H00000000& '黒
BorderStyle	0 'なし
ScaleMode	3 'ピクセル
Name	Picture1
AutoRedraw	-1 'True
BackColor	&H00000000&
BorderStyle	0 'なし
Font	MS Pゴシック
ScaleMode	3 'ピクセル
Visible	0 'False

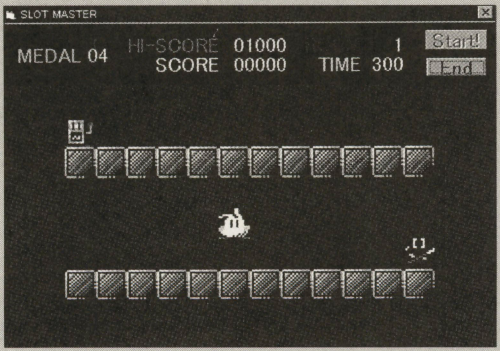
リスト2が，メイン・プログラムです。

苦労したのは，はじめ完成したとき，だいぶリストが長くなってしまったので，短くするため，できる限り無駄な部分を省いたり，泣く泣くいくつかのアイデア

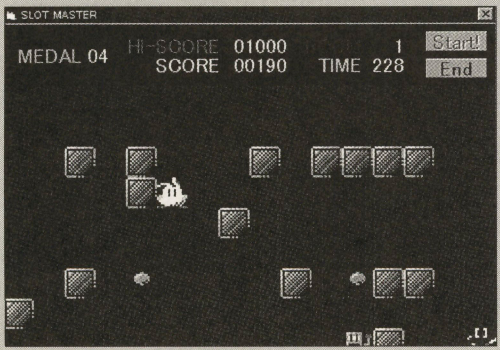
《第2表》リスト2（SMmain）のプロパティ設定

フォームの設定	
Name	Form1
AutoRedraw	-1 'True
BackColor	&H00000000&
BorderStyle	1 '固定(実線)
Caption	"SLOT MASTER"
Font	MS Pゴシック
FontTransparent	0 'False
KeyPreview	-1 'True
MaxButton	0 'False
MinButton	0 'False
ScaleMode	3 'ピクセル
ピクチャの設定	
Name	Pic_Chrd
AutoRedraw	-1 'True
BorderStyle	0 'なし
ScaleMode	3 'ピクセル
Visible	0 'False
Name	Pic_Spot
AutoRedraw	-1 'True
BorderStyle	0 'なし
FillStyle	0 '塗りつぶし
ScaleMode	3 'ピクセル
Visible	0 'False
Name	Pic_Work
AutoRedraw	-1 'True
BorderStyle	0 'なし
ScaleMode	3 'ピクセル
Visible	0 'False
Name	Pic_Main
AutoRedraw	-1 'True
BorderStyle	0 'なし
FillStyle	0 '塗りつぶし
ScaleMode	3 'ピクセル
Name	Pic_Slot
AutoRedraw	-1 'True
BorderStyle	0 'なし
ScaleMode	3 'ピクセル
Visible	0 'False
タイマーの設定	
Name	Timer1
Interval	50
Name	Timer2
Interval	1000
Name	Timer3
Interval	1
コマンドボタンの設定	
Name	Command1
Caption	"Start!"
Name	Command2
Caption	"End"

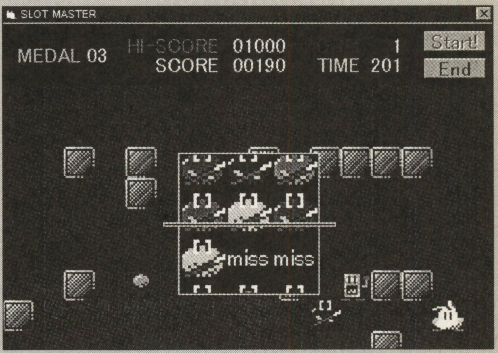
◀《写真1》タイトル画面。右上の【Start!】をクリックしてゲーム開始



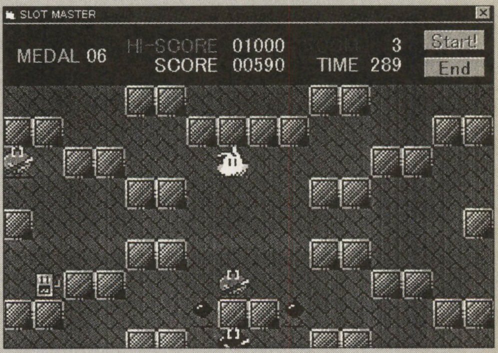
◀《写真2》さて1面。真ん中にいるキャラを操作してモンスターを倒せ



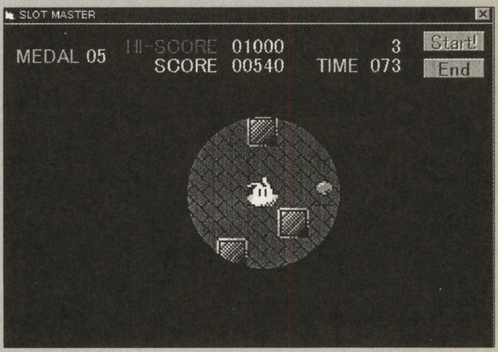
◀《写真3》まずは壁に隠れているメダルを探し出すのが第一歩



▶《写真4》スロットマシンがメダルに触れるとドラムが回転



▶《写真5》面が進むと，モンスターの数も増えていくから注意



▶《写真6》部屋が暗くなってしまった。モンスターのしわざだな

★表紙の見出しに掲載ページ数も掲載したらどうですか？（富山県滑川市・高橋元三20歳）……【**編**：ん〜，目次があるんですが，それじゃダメなんですかね？**影**：目次様の存在意義がなくなってしまうではないか。**編**：目次様ぁ？**影**：私が心を込めて打ち込んでいるんだぞ。】

《第3表》変数表

Cd1～Cd6	キャラクター・データ用
Sd	スロットマシンの文字データ用
Andd	グラフィック・データ8ドット分のビット判定用
BGRd	ブルー・グリーン・レッドの3プレーン分の判定用

《第4表》変数表

Mapd,Mapd2,Mapd3	各面のデータ用
MapNo	今現在の面数
Kn,Kmap	仮想画面用
Andd	マップデータの展開用
Mo	文字列用
Hi,Sc	スコア用
I,J,K	いろいろなループ用
Bloop,Bloop2	Beep音のループ用
R	乱数用
X,Y	Twipsperpixel用
Xe,Ye,Xe2	マップ展開のループ用
Med	メダルの数
Wa	壊した壁の数
Fs	フォントサイズ用
Ti	残り時間用
Ti_c	残り時間のカラー用
Statusm	画面の表示状態の変化用
MX,MY,MX2,MY2,MX3,MY3	プレイヤー・キャラの移動用
MXm,MYm	プレイヤー・キャラの移動値
SX,SY,SX2,SY2	スポットライトの移動用
S_Ti	モンスター攻撃の残り時間用
TX,TY	スロットマシン・モンスターの移動用
TXm,TYm	スロットマシン・モンスターの移動値
Tm,Tm2,Tm3	モンスターの処理用
SS,SS2,SS3	スロット回転時の判定用
De	タイトル画面用
MM2	モンスターのステータス用
Sn,Slotd,Slotd2	スロットデータ用
〈ユーザー定義型〉	
MM.X	スロットマシン・モンスターのX座標
MM.Y	スロットマシン・モンスターのY座標
MM.HO	スロットマシン・モンスターの方向1
MM.HO2	スロットマシン・モンスターの方向2
MM.HO3	スロットマシン・モンスターの方向3
MM.Mchrd	スロットマシン・モンスターのキャラ番号
MM.Kmap	スロットマシン・モンスターの仮想画面用番号

をボツにしたところです。それでもまだ長いですが…。

まだ，VBを使い始めて日が浅いので，プログラムに無駄な部分やおかしなところもあると思いますが，今の自分にはこれが精一杯なので大目に見てください(7，8年前は，よくPC-88でプログラムを組んでいたんですけど…)。

ドラムの回転が速くてうまく絵柄が揃えられない！という人は，

［Slot_rotation1］プロシージャの

(10－MapNo) ＊10000&

部分の10または，10000&の値を増やしてください。

プログラムの説明

〔リスト1の各プロシージャの説明〕

・Form_load( )

…変数設定後，各キャラクター・データとスロット・データを変数に読み込み，グラフィック・データ作成ルーチンを呼び出しています。

・ChrData_Making( )

…グラフィック・データ作成ルーチンです。Cd1～Cd6までの各キャラクター・データを，グラフィックに変換し，ビットマップ・データを作成します。各キャラクター・データは，8ドット2バイトで横16ドット3プレーン分（12バイト）×縦16ドット分で，構成されています。

まず，横16ドット分のデータをAnddで各ドットごと，ブルー・グリーン・レッドの順でデータを判定し，3プレーン分のカラーを足すことによって8色作っています。輝度は含まないので，Qbcolorでそのまま表示すると，色が暗くなってしまうので，できあがった色に＋8することで明るい色を作っています。

そして，最後にできあがったキャラクターを，Stretchbltで32×32ドットに拡大しています。

ですが，このゲームではキャラクターによって暗い色も使っているので，それぞれのキャラクターごと微妙に設定しています。この微妙に設定している部分をのぞけば，ほかのゲームでも使えると思いますので，ぜひ参考にしてみてください（まだまだ手直しできる部分もあると思いますのでいろいろいじってみてくださいね）。

キャラクター・データを，16×16ドット・カラー8色（一応16色）分で構成したのは，それ以上のドット数，色数にすると，その分データがふくらんでしまうので，できるだけデータが小さくなるようにするためです。

〔リスト2の各プロシージャの説明〕

・Command1_Click( )

…ゲームをスタートします。

・Command2_ Click( )・Form _ Unload( )

…ゲームを終了します。

・Timer1_Timer( )

…スロットマシン・モンスターの移動用です。

・Timer2_Timer( )

…残り時間の設定用です。

★カルドセプトに激ハマった。ああ，今日もまた徹夜だあ～。(埼玉県草加市・**ヤチコット15歳**)……【**つぐ美**：ちょっと前に届いたものだから…。**編**：もう全種集まったかな？**影**：マジックとかと違って，時間もものいうカード集めだからなぁ。目の下，くまできそうだな。】

・Timer3_Timer( )
…プレイヤー・キャラの移動するタイミング用です。常に，FormのKeypreviewをtrueにしておくと，プレイヤー・キャラを移動するとき，または壁を壊したり作り直したりするのに，キーを連続して早く押すと，グラフィックの描画が追いつかず，キーを離した後もキーリピートの分だけグラフィックの描画などを繰り返してしまうので，タイマーを使ってタイミングを計っています（他にも方法があると思うのですが，これしか方法が思い浮かばなかったのでこうしました）。

・Game_start( )
…ゲームを開始します。

・Form_KeyDown( )
…プレイヤー・キャラの移動・判定をしています。

・Main_etc( )
…プレイヤー・キャラの移動・判定用のサブ・ルーチンです。

・SlotMonster_move( )
…スロットマシン・モンスターの移動・判定をしています。

・Slot_rotation1( )
…スロットマシンのドラム回転・判定をしています（プレイヤー・キャラ→モンスター攻撃用）。

・Slot_rotation2( )
…スロットマシンのドラム回転・判定をしています（モンスター→プレイヤー・キャラ攻撃用）。

・Spot_move( )
…スポットライト（Black ball）の移動ルーチンです。

・Time_dec( )
…残り時間をカウントし，表示しています。

・Score( )
…スコア・ハイスコアを表示しています。

・Moji・Moji2( )
…文字の表示をしています。

・Beep_on( )
…Beep音による効果音を鳴らします（コントロールパネルのサウンドの一般の警告音をなしにすることにより，効果音を作っています）。

・Game_over( )
…ゲーム・オーバーの処理です。

・Map_tenkai( )
…マップデータを展開し，画面に表示しています。

・Map_clear( )
…面クリア後の処理をしています。

・Start_chrset( )
…各面設定時のプレイヤー・キャラ，スロットマシン，モンスターの初期設定をしています。

・Put_chr( )・Put_chr2( )
…キャラクターPUTルーチンです。

・Damage_chr( )
…キャラクターがダメージを受けたときのPUTルーチンです。

・Status_put( )
…画面の表示状態の変化用です。

・Title( )
…タイトル画面を表示しています。

・Form_load( )
…プログラム起動時の初期設定をしています。

★参考文献

・Basicマガジン'97年9月号「スノボーだ」のビットマップデータを作成しているところ　参納大樹氏
・「Visual Basicゲームプログラミングの応用50例（トータルテクニック編）」〈ビープ音で効果音を作成するには〉日高　徹著　SOFT BANK
・「Visual Basicではじめるゲームプログラミング」河西朝雄著　ナツメ社
・「Visual Basicビジュアルプログラミング実践テクニック」藤田伸二著　インプレス
・「新Visual Basic入門　ビギナー編」林　晴比古著　SOFT BANK

CHECKER FLAG

Dr.D：プログラム中でビットマップを生成するようにしているため，記事を見てプログラムを入力した誰もが同じ画面でゲームができるワケだ。16×16ドット（2倍拡大で32×32ドットとしている），8色でそれぞれのキャラクターを作成していますが，このおかげでキャラクター作成プログラムのデータ量を少なく抑えることに成功しているぞ。

編：入力する際には，**リスト1**と**第1表**のプログラムでビットマップを作成したあと，**リスト2，3**および**第2表**は異なるプロジェクトで実行するということに注意してください。

《リスト1》『SLOT MASTER』のキャラクター作成プログラム・リスト

```
Option Explicit
Private Declare Function StretchBlt& Lib "gdi32" (ByVal hdc&, ByVal X&, ByVa
l Y&, _
        ByVal nWidth&, ByVal nHeight&, ByVal hSrcDC&, ByVal xSrc&, ByVal yS
rc&, _
        ByVal nSrcWidth&, ByVal nSrcHeight&, ByVal dwRop&)
Private Cd1, Cd2, Cd3, Cd4, Cd5, Cd6, Sd, Andd, BGRd%(2), Ret&
Private C%, I%, J%, X%, Y%, X2%, Y2%
Const SrcCopy = &HCC0020

Private Sub Form_Load()
    picture1.Move 0, 0, 16 * 9, 16 * 3: picture2.Move 0, 0, 32 * 12, 32 * 5
    picture2.FontSize = 12 * Screen.TwipsPerPixelY / 15
    BGRd(0) = 1: BGRd(1) = 2: BGRd(2) = 4
    Andd = Array _
    ("8000", "4000", "2000", "1000", "0800", "0400", "0200", "0100", _
     "0080", "0040", "0020", "0010", "0008", "0004", "0002", "0001")
    Cd1 = Array _
    ("7F7F00000000", "BFBF00000000", "DFDF00000000", "EFEF00000000", _
     "E7E700000000", "DBDB00000000", "BDBD00000000", "7E7E00000000", _
     "7F7F00000000", "BFBF00000000", "DFDF00000000", "EFEF00000000", _
     "E7E700000000", "DBDB00000000", "BDBD00000000", "7E7E00000000")
    Cd2 = Array _
    ("7FFE7FFE7D40", "800180018000", "A7FDBAA9B280", "8FFDB551A504", _
     "9FFDAAA18A08", "BFFD95459410", "BFFDAA882820", "BFFD95119044", _
     "BFF9AA202088", "BFF194418114", "BFE1A8800228", "BFC591000450", _
     "BF89A20008A0", "BF1184001140", "800180000000", "7FFE7D400000")
    Cd3 = Array _
    ("0000FFFF0000", "0000FE7F0000", "0180F99F0000", "07E0F7EF0300", _
     "0FF0EFF70400", "0FF0EFF70000", "0FF0EFD70000", "07E0F72F0000", _
     "0180F99F0000", "0000FE7F0000", "0000FFFF0000", "0000FFFF0000", _
     "0000FFFF0000", "0000FFFF0000", "0000E0070000", "0000FFFF0000")
    Cd4 = Array _
    ("00C0FEDF00C0", "00C0FECF00E0", "00C0C0C700F0", "3E603E673E70", _
     "C730C737FF30", "0FF00FF70FF0", "1DB8DDBB1DB8", "1DB8DDBB1DB8", _
     "1DB89DB81DB8", "1FFC7DBF7DBF", "1FF8FFFFFFFF", "3FF8FFFEFFFE", _
     "7FFA7FFA7FFA", "3FD4BFD53FD4", "0EA80EA80EA8", "A0050000F81F")
    Cd5 = Array _
    ("0660F66F0660", "0420F42F0420", "05A0E5A70420", "1DB8DDBB0420", _
     "3FFCBFFC2660", "7FF97FF94001", "7FF77FF70007", "7FCC7FCC000C",
```


★このアンケート，だいぶ書きやすくなりましたね。70点くらい。（山口県防府市・**山本浩史23歳**）……【**編**：去年ぐらいからマイナー・チェンジは重ねているのですが，100点目指して努力しますね。**影**：この私がいるからには，だいじょーぶ！**編**：だから心配なんですよ…。】

```
        "63027B021830", "600E6C0E0CC0", "3004B0350330", "00C8C0CB0C00", _
        "02A082A73000", "0000C81F0000", "0000FFFF0000", "000080010000")
      Cd6 = Array _
       ("0000FFFF0000", "0000801F0000", "3FC0BFD13400", "36C0B6C0200E", _
        "36C2B6C0168E", "36C4B6D51680", "3FC4B6D50000", "3FC4BFC52000", _
        "205CA05D2000", "2040A0430000", "2440A55F2540", "2940AB5F0B00", _
        "2040A05F0040", "3FC0BFDF02C0", "0000000F0000", "00000203F8F8")
      Sd = Array(289, 36, "miss", 16, 134, "Lucky !", 96, 134, _
      "Light down !", 200, 134, "Black ball !", 290, 134, "Speed up !")
      For I = 0 To 7: ChrData_Making Cd1, I, I + 1: Next
      ChrData_Making Cd2, 8, 0: ChrData_Making Cd4, 9, 0
      ChrData_Making Cd6, 10, 0: ChrData_Making Cd5, 11, 1
      ChrData_Making Cd5, 12, 2: ChrData_Making Cd5, 13, 4
      ChrData_Making Cd5, 14, 5: ChrData_Making Cd5, 15, 6
      ChrData_Making Cd3, 16, 3: ChrData_Making Cd3, 17, 0
      Ret = StretchBlt(picture2.hdc, 0, 0, 32 * 9, 96, _
                       picture1.hdc, 0, 0, 16 * 9, 48, SrcCopy)
    For I = 0 To 4
      picture2.CurrentX = Sd(I * 3): picture2.CurrentY = Sd(I * 3 + 1)
      picture2.ForeColor = QBColor(15): picture2.Print Sd(I * 3 + 2)
    Next
    picture2.Refresh
    SavePicture picture2.Image, "SMchr.bmp"
  End Sub

  Private Sub ChrData_Making(Chrd, ChrNo%, CPt%)
      For Y = 0 To 15
          For X = 0 To 15: C = 0
              For J = 0 To 2
                  If ("&h" + Mid$(Chrd(Y), J * 4 + 1, 4) _
                      And "&h" + Andd(X)) > 0 Then C = C + BGRd(J)
              Next
              X2 = 16 * (ChrNo Mod 9): Y2 = 16 * (ChrNo ¥ 9)
              If ChrNo <= 7 And C = 1 Then C = CPt
              If ChrNo >= 9 And C = 2 Then C = 0: _
                  picture1.PSet (X2 + X, Y2 + Y + 16), QBColor(15)
              If ChrNo >= 11 And C = 3 Then C = CPt
              If ChrNo >= 8 And C > 0 Then C = C + 8
              picture1.PSet (X2 + X, Y2 + Y), QBColor(C)
          Next
      Next
  End Sub
```

《リスト2》『SLOT MASTER』のメイン・プログラム・リスト

```
Option Explicit
Private Declare Function BitBlt& Lib "gdi32" _
      (ByVal hDestDC&, ByVal X&, ByVal Y&, ByVal nWidth&, ByVal nHeight&, _
       ByVal hSrcDC&, ByVal xSrc&, ByVal ySrc&, ByVal dwRop&)
Private Declare Function StretchBlt& Lib "gdi32" _
      (ByVal hdc&, ByVal X&, ByVal Y&, ByVal nWidth&, ByVal nHeight&, ByVal
hSrcDC&, _
       ByVal xSrc&, ByVal ySrc&, ByVal nSrcWidth&, ByVal nSrcHeight&, ByVal
dwRop&)
Private Mapd$(7), Mapd2$, Mapd3$, MapNo%, Kn%, Kmap%(-1 To 16, -1 To 9)
Private Andd, Mo, Hi%, Sc%, I%, J%, K%, R%, Ret&, Bloop%, Bloop2&
Private X%, Y%, Xe%, Ye%, Xe2%, Med%, Wa%, Fs%, Ti%, Ti_c%, Statusm%
Private MX%, MY%, MX2%, MY2%, MX3%, MY3%, MXm%(37 To 40), MYm%(37 To 40)
Private SX%, SY%, SX2%, SY2%, Sn%(2), SS2%, S_ti%
Private TX%, TY%, TXm%(1 To 4), TYm%(1 To 4), Tm%, Tm2%, Tm3%
Private SS As Boolean, SS3 As Boolean, De As Boolean
Private MM(5) As Mon_data, MM2$(7), Slotd(2), Slotd2
Const SrcCopy = &HCC0020, SrcAnd = &H8800C6, SrcPaint = &HEE0086
Private Sub Command1_Click()
    Command1.Enabled = False: De = False
    SX = 0: SY = 0: SX2 = 8: SY2 = 8: Sc = 0: Score 0: MapNo = 0: Game_start
End Sub

Private Sub Command2_Click()
    End
End Sub

Private Sub Form_Unload(Cancel As Integer)
    End
End Sub

Private Sub Timer1_Timer()
    SlotMonster_move
    Spot_move
End Sub

Private Sub Timer2_Timer()
    Ti = Ti - 1: Time_dec
    If Statusm = 0 Then Exit Sub Else S_ti = S_ti - 1
    If S_ti = 0 Then Statusm = 0: Timer2.Interval = 1000
End Sub

Private Sub Timer3_Timer()
    KeyPreview = True
End Sub

Private Sub Game_start()
    SS = False: Statusm = 0: S_ti = 0: Wa = 0
    Med = Val(Right$(MM2(MapNo), 2)): Moji 88, 22, 15: Print Format(Med, "00
")
    Moji 400, 12, 15: Print MapNo + 1: Refresh
    Timer2.Interval = 1000: Ti = 300: Time_dec: Map_tenkai: Start_chrset
    Beep_on 2, 250000: Beep_on 1, 300000: Beep_on 2, 450000
    Timer1.Enabled = True: Timer2.Enabled = True: Timer3.Enabled = True
End Sub

Private Sub Form_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
    KeyPreview = False
    If Shift = 1 And SS = True Then SS3 = True: Exit Sub
    If SS = True Or KeyCode < 37 Or KeyCode > 40 Then Exit Sub
    MX2 = MXm(KeyCode): MY2 = MYm(KeyCode)
    MX3 = MX + MX2: MY3 = MY + MY2
    Select Case Kmap(MX3, MY3)
      Case 0
        If Shift = 1 And Wa > 0 Then
          Main_etc -1, 10, 1, 70000, 3, 125000, 1: Put_chr2 MX3, MY3, 8, 0
        Else
          Kmap(MX, MY) = 0: Kmap(MX3, MY3) = 4
          Put_chr MX3, MY3, MX, MY, 0: MX = MX3: MY = MY3
        End If
      Case 1
        If Shift = 1 Then _
          Main_etc 1, 10, 1, 70000, 3, 125000, 0: Put_chr2 MX3, MY3, MapNo,
0
      Case 2, 3
        If Shift = 1 Then _
          Main_etc 1, Kmap(MX3, MY3) * 10, 1, 205000, 1, 145000, Kmap(MX3, M
Y3) + 5: _
          Put_chr2 MX3, MY3, Kmap(MX3, MY3), 96
      Case 5
        MX2 = 0: MY2 = 0: Damage_chr MX, MY, 0: Ti = Ti - (MapNo + 1) * 3: T
ime_dec
    End Select
    MX2 = 0: MY2 = 0: Pic_main.Refresh
```


★グランディアはおもしろい！（高知県土佐清水市・**立田殊文15歳**）……【**影**：亀のような歩みで進めているぞ（年末年始にソフトを買い込みすぎた）。まだ壁を越えたばかり…。誰か私に時間をくれぇ～。**つぐ美**：はいはい，時間できたらゲンコーに使いましょうね～。】

```
End Sub

Private Sub Main_etc(Wa2%, Sc2%, Bp1%, Bp2&, Bp3%, Bp4&, Kn%)
    Wa = Wa + Wa2: Score Sc2: Beep_on Bp1, Bp2: Beep_on Bp3, Bp4
    Kmap(MX3, MY3) = Kn: MX2 = 0: MY2 = 0
End Sub

Private Sub SlotMonster_move()
Dim I%
Do
    If MM(I).Mchrd <> 0 Then
        If I > 0 And Int(25 * Rnd) = 0 Then MM(I).Ho2 = -MM(I).Ho2
        MM(I).Ho = MM(I).Ho + 1: If MM(I).Ho = 5 Then MM(I).Ho = 1
        TX = TXm(MM(I).Ho): TY = TYm(MM(I).Ho) * MM(I).Ho2
        Kn = Kmap(MM(I).X + TX, MM(I).Y + TY)
        If Kn = 0 Or (I = 0 And (Kn = 7 Or Kn = 8)) Then
            Kmap(MM(I).X, MM(I).Y) = 0
            Kmap(MM(I).X + TX, MM(I).Y + TY) = MM(I).KmapNo
            Put_chr MM(I).X + TX, MM(I).Y + TY, MM(I).X, MM(I).Y, MM(I).Mchr
d
            MM(I).X = MM(I).X + TX: MM(I).Y = MM(I).Y + TY
            If Kn = 7 Then Slot_rotation1: Kn = 0
            If Kn = 8 Then Slot_rotation2: Kn = 0
        ElseIf I > 0 And Kn = 3 Then
            Kmap(MM(I).X + TX, MM(I).Y + TY) = 8
            Beep_on 1, 205000: Beep_on 1, 145000
            Put_chr2 MM(I).X + TX, MM(I).Y + TY, 8, 96
        ElseIf I > 0 And Kn = 4 Then
            Damage_chr MX, MY, 0: Ti = Ti - (MapNo + 1) * 3: Time_dec
        End If
        If Kn = 0 And I > 0 Then MM(I).Ho3 = MM(I).Ho3 + 1
        If MM(I).Ho3 = 3 Then MM(I).Ho3 = 0: MM(I).Ho = Int(4 * Rnd + 1)
        If Kn > 0 Then MM(I).Ho3 = 0: MM(I).Ho = MM(I).Ho - 2: _
            If MM(I).Ho <= 0 Then MM(I).Ho = MM(I).Ho + 4
    End If
    I = I + 1
Loop While Tm >= I
    Pic_main.Refresh
End Sub

Private Sub Slot_rotation1()
    Timer1.Enabled = False: Timer2.Enabled = False
    SS = True: SS2 = 0: SS3 = False: Tm2 = 1
    Med = Med - 1: Moji 88, 22, 15: Print Format(Med, "00")
    Pic_main.Line (183, 70)-(329, 217), QBColor(15), B
    Do
      For I = 15 To 0 Step -1
        For J = 5 To 0 Step -1
          For K = SS2 To 2
            Ret = BitBlt(Pic_main.hdc, 184 + K * 48, 72, 48, 144, _
            Pic_Slot.hdc, K * 48, I * 48 + J * 8, SrcCopy)
          Next
          Pic_main.Line (167, 142)-(346, 145), QBColor(15), B
          Pic_main.Refresh: Beep_on 1, (10 - MapNo) * 10000&
          Sn(SS2) = Mid$(Slotd(SS2), I + 2, 1): DoEvents
        Next
        If SS3 = True Then SS3 = False: SS2 = SS2 + 1: If SS2 = 3 Then Exit
For
      Next
    Loop While SS2 <= 2
    Beep_on 4, 250000
    Do
        If MM(Tm2).Mchrd = Sn(0) And Sn(0) = Sn(1) And Sn(1) = Sn(2) Then
            status_put
            Damage_chr MM(Tm2).X, MM(Tm2).Y, MM(Tm2).Mchrd
            Kmap(MM(Tm2).X, MM(Tm2).Y) = 0: MM(Tm2).Mchrd = 0
            Put_chr2 MM(Tm2).X, MM(Tm2).Y, MapNo, 0
            Tm3 = Tm3 - 1
            If Tm3 = 0 Then
                Map_clear 20: MapNo = MapNo + 1
                If MapNo = 8 Then Game_over Else Game_start
            End If
            Exit Do
        End If
        Tm2 = Tm2 + 1
    Loop While Tm >= Tm2
    SS = False: status_put: If Med = 0 Then Game_over
    Timer1.Enabled = True: Timer2.Enabled = True
End Sub

Private Sub Slot_rotation2()
    Timer1.Enabled = False: Timer2.Enabled = False: Timer3.Enabled = False
    SS = True: Pic_main.Line (206, 126)-(305, 161), QBColor(15), B
    Do
        For I = 0 To 3
            For J = 0 To 11
                Ret = BitBlt(Pic_main.hdc, 208, 128, 96, 32, _
                Pic_Slot.hdc, I * 96 + J * 8 + 144, 0, SrcCopy)
                Pic_main.Refresh: Beep_on 0, 100000
            Next
            R = Int(3 * Rnd)
            If R = 0 Then Beep_on 5, 350000: Exit For
        Next
    Loop While R <> 0
    Statusm = Slotd2(I + 1)
    If Statusm = 3 Then Timer2.Interval = 300
    If Statusm > 0 Then S_ti = 20 Else S_ti = 0
    SS = False: status_put
    Timer1.Enabled = True: Timer2.Enabled = True: Timer3.Enabled = True
End Sub

Private Sub Spot_move()
    If Statusm <> 2 Then Exit Sub
    If SX + SX2 < 0 Or SX + SX2 + 191 > 511 Then SX2 = -SX2
    If SY + SY2 < 0 Or SY + SY2 + 191 > 287 Then SY2 = -SY2
    SX = SX + SX2: SY = SY + SY2
    Ret = BitBlt(Pic_main.hdc, 0, 0, 512, 288, Pic_work.hdc, 0, 0, SrcCopy)
    Pic_main.Circle (SX + 96, SY + 96), 95, 0: Pic_main.Refresh
End Sub

Private Sub Time_dec()
    If Ti <= 60 Then Ti_c = 12 Else Ti_c = 15
    If Ti < 0 Then Ti = 0
    Moji 384, 32, Ti_c: Print Format(Ti, "000"): Refresh
    If Ti <= 0 Then Game_over
End Sub

Private Sub Score(Sc2%)
    Sc = Sc + Sc2: Moji 240, 32, 15: Print Format(Sc, "00000")
    If Sc > Hi Then Hi = Sc
    Moji 240, 12, 15: Print Format(Hi, "00000")
End Sub

Private Sub Moji(CX%, CY%, FC%)
    CurrentX = CX: CurrentY = CY: ForeColor = QBColor(FC)
End Sub

Private Sub Moji2(CX%, CY%, FC%, FS2%)
    Pic_main.CurrentX = CX: Pic_main.CurrentY = CY
    Pic_main.ForeColor = QBColor(FC): Pic_main.FontSize = (FS2)
```

★旧機種に対するサポート記事を，もっと増やしてください！ 影さん，お願い!!（東京都小平市・黒木謙治17歳）……【影：そんなこと私に言われてもなぁ…。Dr.D：そうそう，影君に頼んでも，また仕事をサボル量が増えるだけじゃ。影：ムッ…。】

```
End Sub

Private Sub Beep_on(Bp1%, Bp2&)
For Bloop = 0 To Bp1: Beep: For Bloop2 = 0 To Bp2: Next: Next
End Sub

Private Sub Game_over()
    If MapNo = 8 Then Moji2 64, 72, 15, 44 * Y / 15: Pic_main.Print Mo(23)
    If MapNo < 8 And Med = 0 Then Moji2 190, 112, 11, Fs: Pic_main.Print Mo(
24)
    Pic_main.Refresh
    Beep_on 1, 280000: Beep_on 1, 225000: Beep_on 1, 420000
    Map_clear 21: De = True: Title
End Sub

Private Sub Map_tenkai()
    For I = 0 To 8
        Ret = BitBlt(Pic_Chrd.hdc, I * 32, 96, 32, 32, _
                    Pic_Chrd.hdc, MapNo * 32, 0, SrcCopy)
        Ret = BitBlt(Pic_Chrd.hdc, I * 32, 96, 32, 32, _
                    Pic_Chrd.hdc, I * 32, 64, SrcAnd)
        Ret = BitBlt(Pic_Chrd.hdc, I * 32, 96, 32, 32, _
                    Pic_Chrd.hdc, I * 32, 32, SrcPaint)
    Next
    For Ye = 0 To 8: Mapd2 = Mid(Mapd(MapNo), Ye * 8 + 1, 8)
        For Xe = 0 To 3: Mapd3 = "&h" + Mid(Mapd2, Xe * 2 + 1, 2)
            For Xe2 = 0 To 3
                Kmap(Xe * 4 + Xe2, Ye) = _
                (Mapd3 And "&h" + Andd(Xe2 * 2)) / Andd(Xe2 * 2 + 1)
                If Kmap(Xe * 4 + Xe2, Ye) = 0 Then I = MapNo Else I = 8
                Ret = BitBlt(Pic_work.hdc, (Xe * 4 * 32) + Xe2 * 32, _
                Ye * 32, 32, 32, Pic_Chrd.hdc, I * 32, 0, SrcCopy)
            Next
        Next
    Next
    For I = 39 To 0 Step -1
      Ret = BitBlt(Pic_main.hdc, 0, 0, 512, 288, Pic_work.hdc, 0, 0, SrcCopy
)
      Pic_main.Circle (256, 144), I * 8, 0: Pic_main.Refresh
    Next
End Sub

Private Sub Map_clear(Ms%)
  For I = 39 To 0 Step -1
    Moji2 188, 135, Int(15 * Rnd + 1), Fs: Pic_main.Print Mo(Ms)
    Pic_Spot.Line (0, 0)-(511, 287), 0, BF
    Pic_Spot.Circle (256, 144), I * 8, QBColor(15)
    Ret = BitBlt(Pic_main.hdc, 0, 0, 512, 288, Pic_Spot.hdc, 0, 0, SrcAnd)
    Pic_main.Refresh
  Next
End Sub

Private Sub Start_chrset()
  MX = 7: MY = 4: I = 0: Tm = -1: Put_chr2 MX, MY, 0, 96: Kmap(MX, MY) = 4
    Do
      MM(I).X = Val(Mid$(MM2(MapNo), I * 6 + 1, 2))
      MM(I).Y = Val(Mid$(MM2(MapNo), I * 6 + 3, 2))
      MM(I).Mchrd = Val(Mid$(MM2(MapNo), I * 6 + 5, 2))
      MM(I).Ho = 1: MM(I).Ho2 = 1: MM(I).Ho3 = 0
      If I = 0 Then MM(0).KmapNo = 6 Else MM(I).KmapNo = 5
      Put_chr2 MM(I).X, MM(I).Y, MM(I).Mchrd, 96: Kmap(MM(I).X, MM(I).Y) = M
M(I).KmapNo
      I = I + 1: Tm = Tm + 1
    Loop While Mid$(MM2(MapNo), I * 6 + 1, 2) <> "99"
    Tm3 = Tm: Pic_main.Refresh
```

```
End Sub

Private Sub Put_chr(PutX%, PutY%, EraseX%, EraseY%, PutchrNo%)
    Ret = BitBlt(Pic_work.hdc, EraseX * 32, EraseY * 32, 32, 32, _
                Pic_Chrd.hdc, MapNo * 32, 0, SrcCopy)
    Ret = BitBlt(Pic_work.hdc, PutX * 32, PutY * 32, 32, 32, _
                Pic_Chrd.hdc, PutchrNo * 32, 96, SrcCopy): status_put
End Sub

Private Sub Put_chr2(PutX%, PutY%, PutchrNo%, Chry%)
    Ret = BitBlt(Pic_work.hdc, PutX * 32, PutY * 32, 32, 32, _
                Pic_Chrd.hdc, PutchrNo * 32, Chry, SrcCopy): status_put
End Sub

Private Sub Damage_chr(PutX%, PutY%, PutchrNo%)
Dim I%
    For I = 1 To 5
        Ret = StretchBlt(Pic_main.hdc, PutX * 32 - (I * 4), _
            PutY * 32 - (I * 4), I * 8 + 32, I * 8 + 32, _
            Pic_Chrd.hdc, PutchrNo * 32, 64, 32, 32, SrcAnd)
        Ret = StretchBlt(Pic_main.hdc, PutX * 32 - (I * 4), _
            PutY * 32 - (I * 4), I * 8 + 32, I * 8 + 32, _
            Pic_Chrd.hdc, PutchrNo * 32, 32, 32, 32, SrcPaint)
        Pic_main.Refresh
    Next
    Beep_on 20, 8500: status_put
End Sub

Private Sub status_put()
  Ret = BitBlt(Pic_main.hdc, 0, 0, 512, 288, Pic_work.hdc, 0, 0, SrcCopy)
  If Statusm = 1 Then
      Pic_Spot.Line (0, 0)-(511, 287), 0, BF
      Pic_Spot.Circle ((MX + MX2) * 32 + 16, _
                      (MY + MY2) * 32 + 16), 79, QBColor(15)
      Ret = BitBlt(Pic_main.hdc, 0, 0, 512, 288, Pic_Spot.hdc, 0, 0, SrcAnd)
  ElseIf Statusm = 2 Then: Pic_main.Circle (SX + 96, SY + 96), 95, 0
  End If
End Sub

Private Sub Title()
    Command1.Enabled = True: KeyPreview = False
    Timer1.Enabled = False: Timer2.Enabled = False: Timer3.Enabled = False
    Pic_main.Line (0, 0)-(511, 287), 0, BF
    Do While De = True
      Moji2 70, 96, Int(15 * Rnd + 1), 44 * Y / 15: Pic_main.Print Mo(22)
      DoEvents
    Loop
End Sub

Private Sub Form_Load()
  X = Screen.TwipsPerPixelX: Y = Screen.TwipsPerPixelY: Fs = 16 * Y / 15
  Width = 512 * X + (Width - ScaleWidth * X)
  Height = 352 * Y + (Height - ScaleHeight * Y)
  Left = (Screen.Width - Width) / 2: Top = (Screen.Height - Height) / 2
  Pic_Chrd.Move 0, 0, 384, 160: Pic_Slot.Move 0, 0, 624, 912
  Pic_Spot.Move 0, 0, 512, 288: Pic_work.Move 0, 0, 512, 288
  Pic_main.Move 0, 64, 512, 288
  Command1.Move 440, 8, 64, 20: Command2.Move 440, 36, 64, 20
  FontSize = Fs: Command1.FontSize = Fs: Command2.FontSize = Fs
  Pic_Spot.FillColor = QBColor(15)
  Pic_Chrd.Picture = LoadPicture("SMchr.bmp")
  MXm(37) = -1: MXm(38) = 0: MXm(39) = 1: MXm(40) = 0
  MYm(37) = 0: MYm(38) = -1: MYm(39) = 0: MYm(40) = 1
  TXm(1) = 1: TXm(2) = 0: TXm(3) = -1: TXm(4) = 0
  TYm(1) = 0: TYm(2) = 1: TYm(3) = 0: TYm(4) = -1
```

★パソコン・メーカーへひと言。昔のように本体とモニタを別売りにしてくれ!!(宮城県遠田郡・中川泰道21歳)……【編：ハハハ…たしかに切実な問題かもしれませんねぇ…。モニタを自分で選ぶことができないんですから。Dr.D：そんなときこそ自作パソコンじゃ！】

```
    Andd = Array("C0", 64, "30", 16, "0C", 4, "03", 1)
    Mo = Array(130, 12, 12, "HI-SCORE", 314, 12, 9, "ROOM", 159, 32, 15, "SC
ORE", _
                328, 32, 14, "TIME", 16, 22, 11, "MEDAL", "ROOM CLEAR !", "GA
ME OVER !", _
                "SLOT MASTER", "Congratulations!", "LOST MEDAL")
    Slotd(0) = "5623456234562349562": Slotd(1) = "5432965432695432543"
    Slotd(2) = "2349695923492359234": Slotd2 = Array(1, 2, 3, 0, 1)
    Mapd(0) = "000000000000000000595565000000000000000000000000000595565000000
00000000000"
    Mapd(1) = "0050050000000000056055095000000000000560095000000000056055095000000
00001400500"
    Mapd(2) = "00500500500D70050500005000600900800000002006009000500000050500D7
00500500500"
    Mapd(3) = "9556555640000000141C0034140000000180000000240000000141C0034140000
00195559556"
    Mapd(4) = "1010100012121355111110001111255811101000111113551111100021212
55801011000"
    Mapd(5) = "555555554000000014E5515B149559561425825814956556614E5455B140000
00155555555"
    Mapd(6) = "000000005656565C00000000004356595C410000048135965C41000000436565
65C00000000"
    Mapd(7) = "000000002000000800000000000000000000000080000000000000000000020000
00800000000"
    MM2(0) = "0201011305029904"
    MM2(1) = "1303010601020907039906"
    MM2(2) = "0600010908020003031503039906"
    MM2(3) = "1105010301031101040305049908"
    MM2(4) = "100801000005080805150004990 8"
    MM2(5) = "0101010802041304050706050204069914"
    MM2(6) = "00000115000215080300080400020513060699 11"
    MM2(7) = "1400010100060106061406069905"
    For I = 0 To 2: For J = 0 To 18
        Ret = StretchBlt(Pic_Slot.hdc, I * 48, J * 48, 48, 48, _
              Pic_Chrd.hdc, Mid$(Slotd(I), J + 1, 1) * 32, 32, 32, 32, SrcCo
py)
    Next: Next
    For I = 0 To 4
        Ret = BitBlt(Pic_Slot.hdc, 144 + I * 96, 0, 96, 32, _
              Pic_Chrd.hdc, Slotd2(I) * 96, 128, SrcCopy)
        Moji Mo(I * 4), Mo(I * 4 + 1), Mo(I * 4 + 2): Print Mo(I * 4 + 3)
    Next
    For Ye = -1 To 9: For Xe = -1 To 16: Kmap(Xe, Ye) = 9: Next: Next
    Hi = 1000: De = True: Randomize: Show: Title
End Sub
```

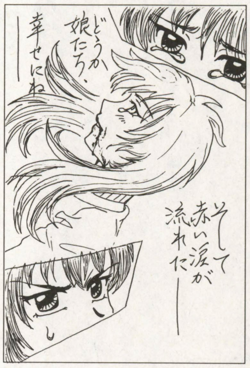
《リスト3》『SLOT MASTER』メイン・プログラムのコード・モジュールのリスト

```
Type Mon_data
    X As Integer: Y As Integer
    Ho As Integer: Ho2 As Integer: Ho3 As Integer
    Mchrd As Integer: KmapNo As Integer
End Type
```

評…あくせすの方に間に合わなくて(汗)(編)

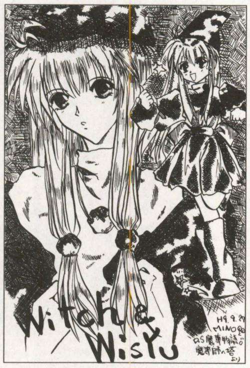
by 裁刃鋭人

評…今年は受験ですか…、がんばって！(編)



by 早蕨しをん

評…このウィッチ、とってもカワイイ(つぐ美)



by MINO

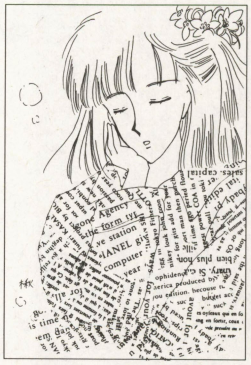
評…う〜む。よく計算したなぁ(影)

by 稲村サ吉

評…小説は読みましたが…(編)

by MINO

評…なんだか、眠くなっちゃう…ふぁ(つぐ美)

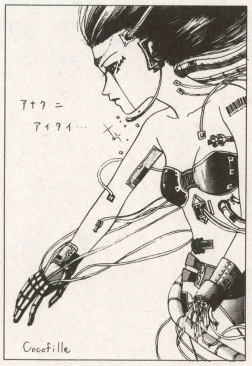


by 楸

評…照りつける太陽が熱そうじゃ(D.D)

by ZAXたに

評…サイバーな感じ、出てるよ。(つぐ美)



by メカ系に挑戦・ザセツ

★いきなりですが，編集部で性格の良い人，悪い人，など，できたら教えてください!!(三重県多気郡・**谷芳寛18歳**)……【**影**：性格が良く，容姿端麗，人徳もあってすばらしい…うむ，私のコトだな。**編**：……。まぁ，一言で書くのは難しいですが，みんないい人ですよ。】

4人まで対戦可能なテーブル・ゲーム

PROSPECTORS

プロスペクターズ

荻原　修平(19歳)

ストーリー

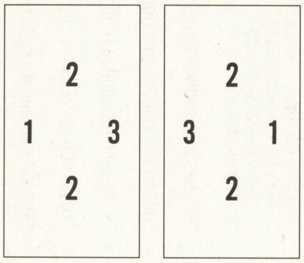
宝石で一山当てようとたくらむ4人の採掘者たち。ここは，ダイヤ，ルビー，エメラルドなどの鉱脈が混在する豊かな鉱山である。この4人のうち，もっとも多くの富を手にする者はいったい誰なのか？

内容&ルール

各プレイヤーに与えられた宝石の埋まったブロック（以下 チップと呼ぶ）を，順番にテーブルに置いていき，得点を競うテーブル・ゲームです。最大4人対戦が可能です。

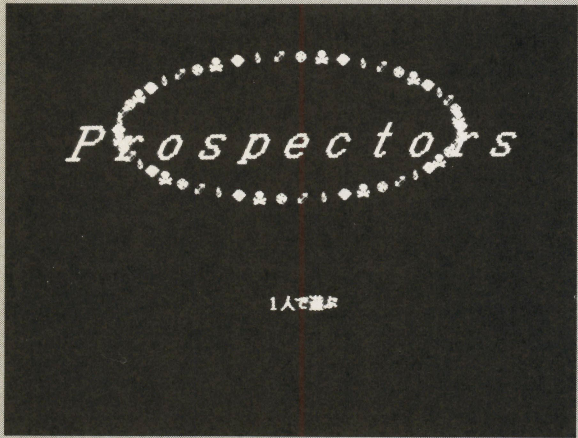
ルールは，

- チップは，すでにテーブルに置かれたチップの隣にのみ置くことができます。
- 得点の加算は，自分の置いたチップと隣合ったチップの間に共通した宝石があったときにのみ，行なわれます。
- 得点の計算は次のように行ないます。各場所の点数は，右のように隣のチップに最も近いところが3点，最も離れたところが1点，その間が2点となります。

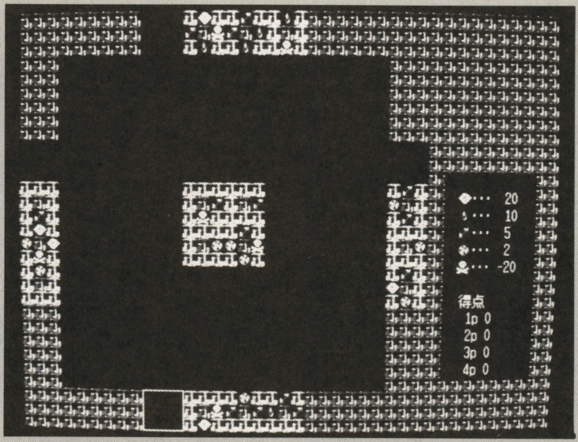


得点の計算は，それぞれの宝石について行ない

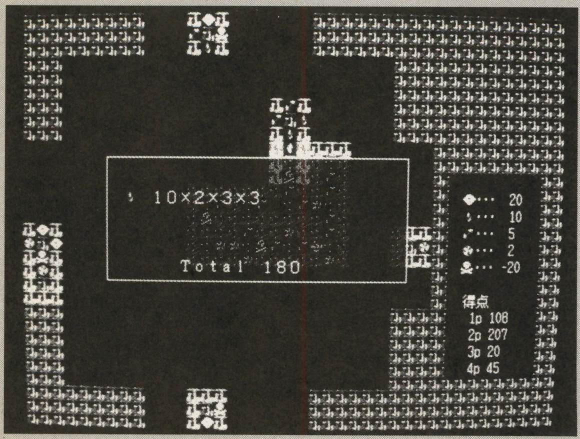
（得点）＝（宝石の点数）×（場所の点数）×（場所の点数）…



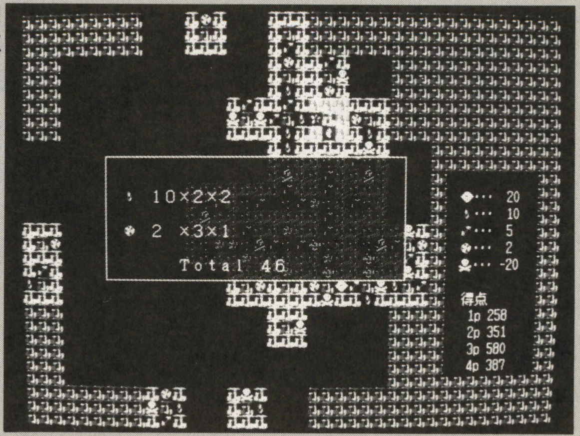
◀《写真1》タイトル。宝石がきれいです



▶《写真2》単に隣に同じ宝石があるブロックを置けばよい



◀《写真3》隣に同じ宝石があれば点数が入ります

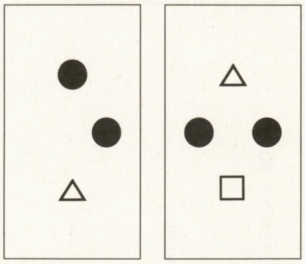


▶《写真4》ドクロマークは重ねないようにしよう

★10年ぶりにベーマガ購入。世の中もパソコンもずいぶん変わったけれど，OFコーナーは変わらない。（東京都葛飾区・DJ Charlie23歳）……【編：10年ぶりとは，また…。影：このコーナーそんなに変わってないか？私はかなりの速度で進化しているつもりなのだが。】

『Prospectors』のプログラム・リスト

```
10  '                     -Prospectors-
20 *MAIN'              メインルーチン
30 GOSUB *SETTING
40 WHILE EN=0'      continue用ループ
50   GOSUB *TITLE
60   GOSUB *STARTING
70   REM PLAY@ ML%,1'   音楽を付けたい人はREMをはずす
80   FOR TN=1 TO 15
90     IF (TN MOD 4)=0 THEN GOSUB *DEAL
100     FOR PH=0 TO 3
110       GOSUB *PLAYER
120       GOSUB *SCORE
130     NEXT
140   NEXT
150   FOR I=0 TO 3
160     IF SCR%(I)>=SCR%(CMP) THEN CMP=I
170   NEXT:SCREEN 1,0,3:COLOR ,%4:OUT &H440,17
180   SYMBOL(80,200),AKCNV$(STR$(CMP+1)+"p wins!!"),3,3,%15,,,15
190   WHILE PTRIG(1)=0
200     I=(I+1) MOD 1024:OUT &H443,-I:OUT &H442,I:WAIT 1
210   WEND
220   EN=0:IF PTRIG(1)<>1 THEN EN=1
230   ERASE TD%,TD2%,CHD%,MCD%,SCR%'       変数の初期化
240   DIM TD%(9,9),CHD%(9,9,3),MCD%(3,3),SCR%(3)
250   COLOR ,0:CLS:OUT &H443,0:OUT &H442,0:SCREEN 1,1,2,0:CLS
260 WEND
270 END
280 *SETTING
290 SCREEN@ 0:CLS:SCREEN 1,1,2,0:RANDOMIZE TIME
300 DIM PL%(15),HH$(15),PT%(383),CHP%(575),CHD%(9,9,3),PO%(4),CSS%(3,3),PX%(3),P
Y%(3),CPX%(3,3),CPY%(3,3),RD%(19),MCP%(3,3,3),GP%(575),TD%(9,9),TD2%(9,9),MCD%(3
,3),PD%(3),SCR%(3),ML%(10000)
310 FOR I=0 TO 15:READ PL%(I):NEXT
320 FOR I=0 TO 15:READ HH$(I):NEXT
330 FOR I=0 TO 5:READ C$:FOR J=0 TO 31'  パターンデータ変換
340 READ A$:A$=RIGHT$("0000"+A$,4)'       4桁に修正
350 FOR K=1 TO 4:B$=B$+HH$(VAL("&h"+MID$(A$,K,1))):NEXT'  2bit→4bitに変換
360 FOR K=1 TO 8:MID$(B$,K,1)=MID$(C$,VAL(MID$(B$,K,1))+1,1):NEXT'  色変換
370 FOR K=0 TO 1:A!=VAL("&h"+MID$(B$,K*4+1,4)):A!=A!+65536*(A!>32767)
380 PT%(I*64+J*2+K)=A!:NEXT:B$="":NEXT:NEXT
390 FOR I=1 TO 0 STEP -1'  グラフィック二画面分のパレット初期化
400   SCREEN 1,I
410   FOR J=0 TO 15
420     R=(PL%(J) ¥ 32) MOD 32:G=PL%(J) ¥ 1024:B=PL%(J) MOD 32
430     PALETTE J,[G*16,R*16,B*16],1
440   NEXT
450 NEXT
460 FOR I=0 TO 8'   チップの作成
470   PUT@A((I MOD 3)*16,(I ¥ 3)*16)-((I MOD 3)*16+15,(I ¥ 3)*16+15),PT%
480 NEXT
490 LINE(16,16)-(31,31),OR,%4,BF,%4:GET@A(0,0)-(47,47),CHP%
500 FOR I=0 TO 4:READ PO%(I):NEXT
510 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 3:READ CSS%(I,J):NEXT:NEXT
520 FOR I=0 TO 3:READ PX%(I),PY%(I):NEXT
530 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 3:READ CPX%(I,J),CPY%(I,J):NEXT:NEXT
540 FOR I=0 TO 11:READ RD%(I):NEXT
550 REM LOAD@"***.eup",ML%'  音楽を付けたい場合はEUPファイルを指定
560 CLS:SCREEN 1,1:RETURN
570 *TITLE
580 FOR I=0 TO 49
590   X=COS(I/25*3.14!)*200+320:Y=SIN(I/25*3.14!)*80+120
600   PUT@A(X,Y)-(X+15,Y+15),PT%,OR,,,,(I MOD 5)*64+64
610 NEXT
620 SYMBOL(56,120),"Ｐｒｏｓｐｅｃｔｏｒｓ",3,3,%10,0,PSET,3
630 WHILE PTRIG(1)=0:PCL=PAD(1)
640   PN=(PN+(PCL=1)+(PCL=7)-(PCL=3)-(PCL=5)+4) MOD 4
650   LINE(280,320)-(311,335),PRESET,,BF
660   SYMBOL(280,320),AKCNV$(STR$(PN+1))+"人で遊ぶ",1,1,%15,0,PSET,1
670   WHILE PAD(1)<>0:WEND:WHILE PAD(1)=0 AND PTRIG(1)=0:WEND
```



のようになります。このようにチップを右側に置いた場合，

●がサファイヤ（2点），△がエメラルド（5点）

□がダイヤ（20点）とすれば，

● ＝2×3×3×2×1＝36点

△ ＝5×2×2 ＝20点

Total 56点となります。

この場合，ダイヤは右にしかないので，得点にはなりません。

各宝石の点数は，ダイヤ(白) ……20点

ルビー(赤) ……10点

エメラルド(緑) 5点

サファイヤ(青) 2点

骨 ……………－20点

また，置いたチップが，複数のチップに隣接していた場合，それぞれに対して，得点計算を行ないます。当然，方向が変わるので，場所の点数も変わります。

一度に配られるチップは四つで，無くなったら再びディールされます。

ちょっとアドバイス

ルールがややこしいと感じられるかもしれませんが，要は同じ種類の宝石をくっつけていけばいいのです。一度プレイしてみれば慣れるでしょう。

高得点だけをねらえばいいというものでもありません。相手の手をつぶすことも重要です。骨も時には大きな武器になるものです。

作者より

まさか没になるとは……。一度落とされたんです，これ。こちらのミスかもしれないけど，自分の最高傑作だと思っていただけにちょっとショックでした。それで問題と思われた処理の重さ，思考時間の長さを改善し，パターン・データを1/2に圧縮しました。これにより，速度は倍近く（それ以上かも）になったのです。もう互換モードでも問題ありません。その分ややリストも長くなりましたが，データの圧縮でカバーしています（これには本当に苦労した）。あとはEUPファイルを用意することで，音楽も手軽に付けられます。20Kバイトの大きさを用意してありますが，足りなければ300行のML%の大きさを変更してください。

《第1表》変数表（配列変数のみ）

MCP%	………各自のチップ・データ
MCD%	………各持ちチップの有無
TD%	……………テーブルのチップ配置状況
TD2%	………チップが隣接する場所
PD%	…………プレイヤー・データ
SCR%	………スコア
CSS%，HH，PX%，PY%，CPX%，CPY%	処理の簡単化のデータ

CHECKER FLAG

Dr.D：実は，編集部でチェック用に使っているTOWNSは，一番古いモデルを使っているのじゃ。この作品は，最古のモデルでも十分楽しめるようになっておる。スピードアップのための努力が目に見えるぞ！

★年賀状が3枚しか来なかった。しかも1枚は弟の学校から。とほほ…。（鹿児島県川内市・**藤山昭市24歳**）……【**つぐ美**：ふだんからたくさんの人に年賀状書いてないと，誰からももらえないことってあるよね。**Dr.D**：…学校から年賀状とは…ずいぶんとマメじゃのう。】

```
680 WEND:CLS:FOR I=0 TO 3:PD%(I)=1:NEXT
690 FOR I=0 TO PN:PD%(I)=0:NEXT:RETURN
700 *STARTING
710 FOR X=0 TO 13:FOR Y=0 TO 9
720   IF X=0 OR Y=0 OR X>8 OR Y=9 THEN
730     PUT@A(X*48,Y*48)-(X*48+47,Y*48+47),CHP% '画面をチップで埋める
740     LINE(X*48,Y*48)-(X*48+47,Y*48+47),OR,%4,BF,%4' ORで色を変更
750   ENDIF
760 NEXT:NEXT
770 LINE(500,180)-(610,420),PRESET,,BF
780 FOR I=0 TO 4'  各宝石の得点
790   PUT@A(516,200+I*20)-(531,215+I*20),PT%,,,,,64*I+64
800   SYMBOL(532,200+I*20),"･･･ "+STR$(PO%(I)),1,1,%15
810 NEXT
820 GOSUB *DEAL
830 FOR I=0 TO 3' 各プレイヤーの1枚目のチップを場におく
840   X=CPX%(I,0)*48:Y=CPY%(I,0)*48
850   GET@A(X,Y)-(X+47,Y+47),GP%
860   LINE(X,Y)-STEP(47,47),PRESET,,BF:MCD%(I,0)=0
870   PUT@A((I MOD 2)*48+192,(I ¥ 2)*48+192)-((I MOD 2)*48+239,(I ¥ 2)*48+239),G
P%
880   FOR J=0 TO 3
890     TD2%(4+(I MOD 2)+PX%(J),4+(I ¥ 2)+PY%(J))=1
900   NEXT
910   FOR J=0 TO 3
920     CHD%(4+(I MOD 2),4+(I ¥ 2),J)=MCP%(I,0,J)
930   NEXT
940   TD%(4+(I MOD 2),4+(I ¥ 2))=-1
950 NEXT
960 GOSUB *SCORE:SYMBOL(520,320),"得点",1,1,%15:RETURN
970 *DEAL'      チップのディール
980 FOR I=0 TO 3
990   FOR J=0 TO 3
1000     FOR K=0 TO 3
1010       MCP%(I,J,K)=RD%(INT(RND*20))
1020     NEXT
1030     MCD%(I,J)=-1:GOSUB *D_CHIP
1040   NEXT
1050 NEXT
1060 RETURN
1070 *D_CHIP'       チップを書く
1080 X=CPX%(I,J)*48:Y=CPY%(I,J)*48
1090 PUT@A(X,Y)-(X+47,Y+47),CHP%
1100 FOR K=0 TO 3
1110   PUT@A(X+16+PX%(K)*16,Y+16+PY%(K)*16)-(X+31+PX%(K)*16,Y+31+PY%(K)*16),PT%,
,,,,MCP%(I,J,K)*64
1120 NEXT
1130 RETURN
1140 *PLAYER
1150 PB=0:KY=0
1160 WHILE PB<>1
1170   SEL=0:PB=0:IF PD%(PH)=1 THEN GOSUB *COM1
1180   WHILE PTRIG(1)<>0 AND PD%(PH)=0:WEND:GOSUB *D_BOX
1190   WHILE (PTRIG(1)<>1 OR MCD%(PH,SEL)=0) AND PD%(PH)=0'  チップ選択
1200     KY=PAD(1)
1210     IF (KY MOD 2)=1 THEN
1220       GOSUB *D_BOX
1230       SEL=(SEL-(KY=3)-(KY=5)+(KY=1)+(KY=7)+4) MOD 4:GOSUB *D_BOX
1240       WHILE PAD(1)<>0:WEND
1250     ENDIF
1260   WEND
1270   GOSUB *D_BOX:GET@A(X,Y)-(X+47,Y+47),GP%
1280   LINE(X,Y)-(X+47,Y+47),PRESET,,BF:WHILE PTRIG(1)<>0:WEND
1290   CX=1:CY=1:PB=0:GOSUB *P_PATTERN
1300   IF PD%(PH)=1 THEN GOSUB *COM2
1310   WHILE PB=0
1320     KY=PAD(1):PB=PTRIG(1)
1330     IF (KY MOD 2)=1 THEN'    カーソルの移動
1340       GOSUB *P_PATTERN
1350       CX=((CX-(KY=3)+(KY=7)+7) MOD 8)+1
1360       CY=((CY-(KY=5)+(KY=1)+7) MOD 8)+1:GOSUB *P_PATTERN
1370       WHILE PAD(1)=KY:WEND
1380     ENDIF
1390     IF PB=1 AND (TD%(CX,CY)=-1 OR TD2%(CX,CY)=0) THEN PB=0
1400   WEND
1410   GOSUB *P_PATTERN
1420   IF PB<>1 THEN GOSUB *D_BOX:PUT@A(X,Y)-(X+47,Y+47),GP%
1430 WEND
1440 GOSUB *P_PATTERN
1450 FOR I=0 TO 3
1460   CHD%(CX,CY,I)=MCP%(PH,SEL,I)
1470 NEXT
1480 TD%(CX,CY)=-1:MCD%(PH,SEL)=0
1490 GOSUB *PROCESS
1500 RETURN
1510 *D_BOX
1520 X=CPX%(PH,SEL)*48:Y=CPY%(PH,SEL)*48
1530 LINE(X,Y)-(X+47,Y+47),XOR,%15,B'XORでカーソルを描く。二度描けば消える
1540 RETURN
1550 *P_PATTERN
1560 IF TD%(CX,CY)=-1 THEN
1570   LINE(CX*48,CY*48)-(CX*48+47,CY*48+47),XOR,%15,B
1580 ELSE
1590   PUT@A(CX*48,CY*48)-(CX*48+47,CY*48+47),GP%,XOR
1600 ENDIF
1610 RETURN
1620 *PROCESS'   得点計算
1630 FOR J=0 TO 3  'すべての方向で計算する
1640   IF TD%(CX+PX%(J),CY+PY%(J))=0 THEN GOTO 1980'   高速化のためのGOTO
1650   LINE((CX+PX%(J))*48,(CY+PY%(J))*48)-STEP(47,47),XOR,%8,BF,%8
1660   SCREEN 1,0:LINE(100,2)-(451,145),PSET,,BF,&H4440444040444044'網掛け
1670   FOR I=1 TO 5'  各宝石について計算
1680     SC(I)=0:CNT1=0:CNT2=0
1690     FOR K=0 TO 3
1700       IF MCP%(PH,SEL,K)=I THEN CNT1=1
1710     NEXT
1720     FOR K=0 TO 3
1730       IF CHD%(CX+PX%(J),CY+PY%(J),K)=I THEN CNT2=CNT1+1
1740     NEXT
1750     IF CNT2=2 THEN'                隣に同じ宝石があれば得点
1760       SC(I)=PO%(I-1):CNT=0
1770       PUT@A(120,I*20)-(135,I*20+15),PT%,MATTE,1,1,0,64*I
1780       COLOR ,%4:SYMBOL(136,I*20),AKCNV$(STR$(PO%(I-1))),1,1,%15
1790       FOR K=0 TO 3
1800         IF MCP%(PH,SEL,K)=I THEN GOSUB *WRITE1
1810       NEXT
1820       FOR K=0 TO 3
1830         IF CHD%(CX+PX%(J),CY+PY%(J),K)=I THEN GOSUB *WRITE2
1840         NEXT
1850       ENDIF
1860     TS=TS+SC(I)
1870   NEXT
1880   SCREEN 1,0:SYMBOL(184,120),"Ｔｏｔａｌ"+AKCNV$(STR$(TS)),1,1,%15
1890   COLOR ,%0:SCREEN 1,1,3
1900   FOR I=0 TO 80:OUT &H440,17:OUT &H443,-I:NEXT
1910   WAIT 200'      ↑↓ハードウェアスクロール
1920   FOR I=80 TO 160:OUT &H440,17:OUT &H443,-I:NEXT
1930   SCREEN 1,0:CLS:SCREEN 1,1,2:SCR%(PH)=SCR%(PH)+TS:TS=0
1940   LINE((CX+PX%(J))*48,(CY+PY%(J))*48)-STEP(47,47),XOR,%8,BF,%8
1950   FOR I=0 TO 3
1960     TD2%(CX+PX%(I),CY+PY%(I))=1
1970   NEXT
1980 NEXT
1990 RETURN
2000 *SCORE'   得点表示
2010 LINE(500,340)-(610,420),PRESET,,BF
2020 FOR I=0 TO 3
2030   SYMBOL(520,340+I*20),STR$(I+1)+"p"+STR$(SCR%(I)),1,1,%15
2040 NEXT:RETURN
2050 *WRITE1'   得点の内訳を表示
2060 SC(I)=SC(I)*CSS%(J,K):M$=RIGHT$(STR$(CSS%(J,K)),1)
```

★つぐ美さんの年ネタはあきたので，早くバラして(表紙に写真)新しいこと始めましょう。(千葉県印西市・**岩井祐貴15歳**)……【**影：つぐ美ちゃ～ん。ほら，こんなハガキもきてるんだしぃそろそろ観念して新しいことを…え？……いや？…でもさぁ……あ，ちょっ…待…。**】

```
2760 DATA E0A5,5602,E0AB,9500,E06B,2500,E06B,900
2770 DATA E06A,200,A0AA,,,,,
2780 'Chr 4
2790 DATA 09AF
2800 DATA ,,,,50,500,4,1A00
2810 DATA 7,4A00,C01F,202,107F,810A,105C,A506
2820 DATA 1050,5505,5075,6105,407D,A001,7F,8000
2830 DATA 5C,1000,50,500,,,,
2840 'Chr 5
2850 DATA 0EDF
2860 DATA ,,FC,700,FF,1F00,C0CB,7800
2870 DATA 40C3,7000,40FF,5F00,ED,1600,74,700
2880 DATA CD4,60C,3D00,1F,F50F,FC17,50FD,5F01
2890 DATA 7F,500,FC57,FD07,7C01,5007,1000,1
2900 '各種データ
2910 DATA 20,10,5,2,-20'                 各宝石の得点
2920 DATA 3,2,2,1,2,3,1,2,2,1,3,2,1,2,2,3'このデータはいじらないでほしい
2930 DATA 0,-1,1,0,-1,0,0,1              'ここも
2940 DATA 3,9,4,9,5,9,6,9,9,3,9,4,9,5,9,6'同じく
2950 DATA 3,0,4,0,5,0,6,0,0,3,0,4,0,5,0,6'同上
2960 DATA 1,2,2,3,3,3,4,4,4,4,5,5'       各宝石の出現率
```

評…いつのゲームかしら(汗)(つぐ美)

by くるくるちょびん!

評…雪を見ると思い出す～(影)

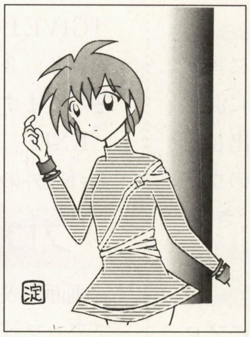
by 才天

評…100回リセットとは気合いがすごい(D・D)

by 鈴木有人

評…このタイトル期待大きい!(影)

by 野沢プロト



評…なんだか不思議な服…(つぐ美)

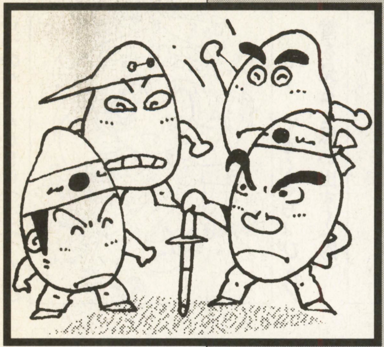
by 椎本YOD

評…今年もよろしくお願いします。(編)

by 榊原架威

```
2070 IF TES=0 THEN SYMBOL(184+CNT*32,I*20),"×"+AKCNV$(M$),1,1,%15:CNT=CNT+1
2080 RETURN
2090 *WRITE2'   得点の内訳を表示
2100 SC(I)=SC(I)*CSS%(J XOR 3,K):M$=RIGHT$(STR$(CSS%(J XOR 3,K)),1)
2110 IF TES=0 THEN SYMBOL(184+CNT*32,I*20),"×"+AKCNV$(M$),1,1,%15:CNT=CNT+1
2120 RETURN
2130 *COM1'  以下思考ルーチン
2140 SEL=INT(RND*4):WHILE MCD%(PH,SEL)=0:SEL=INT(RND*4):WEND'チップを選択
2150 RETURN
2160 *COM2
2170 MP=-32767
2180 FOR SY=1 TO 8:FOR SX=1 TO 8
2190   IF TD2%(SX,SY)=1 AND TD%(SX,SY)=0 THEN
2200     PI=0:TES=-1:CX=SX:CY=SY:GOSUB *COM3'  その場所での点数を計算
2210     IF PI>=MP THEN DX=SX:DY=SY:MP=PI'   一番点数の高いところにおく
2220   ENDIF
2230 NEXT:NEXT:CX=1:CY=1:GOSUB *P_PATTERN
2240 CX=DX:CY=DY:GOSUB *P_PATTERN:TES=0:PB=1:RETURN
2250 *COM3'   cf. *PROCESS ルーチン
2260 FOR J=0 TO 3
2270   IF TD%(CX+PX%(J),CY+PY%(J))=0 THEN GOTO 2480
2280   FOR I=1 TO 5
2290     SC(I)=0:CNT1=0:CNT2=0
2300     FOR K=0 TO 3
2310       IF MCP%(PH,SEL,K)=I THEN CNT1=CNT1+1
2320     NEXT
2330     FOR K=0 TO 3
2340       IF CHD%(CX+PX%(J),CY+PY%(J),K)=I THEN CNT2=CNT2+1
2350     NEXT
2360     IF CNT1>0 AND CNT2>0 THEN
2370       SC(I)=PO%(I-1):CNT=0
2380       FOR K=0 TO 3
2390         IF MCP%(PH,SEL,K)=I THEN SC(I)=SC(I)*CSS%(J,K):CNT=CNT+1
2400       NEXT
2410       FOR K=0 TO 3
2420         IF CHD%(CX+PX%(J),CY+PY%(J),K)=I THEN SC(I)=SC(I)*CSS%(J XOR 3,K):C
NT=CNT+1
2430       NEXT
2440       ENDIF
2450     TS=TS+SC(I)
2460   NEXT
2470 SCREEN 1,0:COLOR ,%0:CLS:SCREEN 1,1,2:PI=PI+TS:TS=0
2480 NEXT
2490 RETURN
2500 'palette data
2510 DATA &h0,&hCA0,&h2166,&h31CA,&h0,&h1000,&h2000,&h3D6C,&h4,&hC0B,&h2D0E,&hAC
,&h180,&h1084,&h2108,&h39CE
2520 '16進→4進変換用
2530 DATA 00,01,02,03,10,11,12,13,20,21,22,23,30,31,32,33
2540 'Chr
2550 DATA 0123
2560 DATA D5AA,AA5A,AAAA,AAAA,5115,6A55,5115,6A55
2570 DATA 5115,6555,A115,6B55,F11F,6E55,A116,6D55
2580 DATA A106,6D55,A056,2D00,AA56,ADAE,AA56,ADAE
2590 DATA AA56,ADAE,AAF6,AFAE,AAA6,5EAD,55A5,AA5E
2600 'Chr 1
2610 DATA 0DEF
2620 DATA ,,,,F0,E00,FC,ED00
2630 DATA 5A,6703,C0DE,EF0D,A05F,F53A,FC57,65FA
2640 DATA 70FE,FF35,C0CA,760E,A7,A603,AC,F900
2650 DATA B0,3D00,C0,F00,,,,
2660 'Chr 2
2670 DATA 0BCF
2680 DATA ,,,,80,100,A0,500
2690 DATA D0,600,E8,1600,E4,1600,E4,2600
2700 DATA 94,2500,58,2900,58,2D00,60,2E00
2710 DATA A0,B00,80,200,,,,
2720 'Chr 3
2730 DATA 0567
2740 DATA ,,,,,AA0A,80,FF0B
2750 DATA 60,FD0A,58,A90A,56,AA0A,8095,5A09
```

★あの一つかぬことをお伺いしますが，このハガキは何日に届いたんですか。ちなみに僕はこのハガキを11日に出しましたが…。（愛知県額田郡・**邪道坊や17歳**）……【**つぐ美**：14日に届いたわよ。**編**：消印は12日，2日で届くということですね。…意外に時間かかりますね。】



「ウォーリーを探せ」の簡易版，米粒を探せ!!

爆走新米組（ばくそうしんまいぐみ）

菊池　貴則(15歳)

内　容

このゲームの内容ですが，簡単に言うと「画面に描かれた星（?）の中に混じっている爆走新米組の総長を捜し出し，叩きつぶす」を目的とした，一種のウォリーを探せ！の米粒版と考えてください。

入力と遊びかた

F-BASIC386V2.1以降で普通にプログラムを入力して実行してください。すぐ始まります。少しだけ遊ぶ人は，データを保存する必要はないでしょう。動作に使用する物は，「マウス」だけです。

遊びかたですが，実行すると「カ〜ン！」と音が鳴り，始まります。「指名手配」の下に描かれた絵を見つけて，マウスをクリックすればクリアです(100秒以内にクリアしないとゲーム・オーバーです)。次回から星の数が10個ずつ増えてきます。しかし，星の数が21億4748万3640個のときをクリアするとエラーとなり，その時点で終了となります。やる人はいないと思いますが，最後までやろうと思うと，画面絵画にものすごく時間がかかります。

各ボタンについての説明です（左シングル・クリックで実行)。

「GIVE UP」…紅白の□で米粒の場所を表示し，3秒後，強制的にコンテニューとなります。

「EXIT」…ゲーム終了となります。

それ以外のところは反応しません。

プログラムのしくみ

画面作成→ステージ作成→クリア（ギブアップ等）→ステージ作成。このような順路でゲームは進みます。処理を速くするためにLINE命令で必要のないところを消しています。

「画面作成」は入力しなくてもゲームはできますが，僕が推奨する消すところは(150〜220)，(250)，(280〜460)，(490)行です。

おすすめの改造

・KAZU&を変えると星の数が変わる
・新たに背景をつける
・制限時間を変える
……以上のことでできると思います。

作者の独り言

このプログラムは，フリコレ用に作ってあったので，ベーマガ用に打ち直すのが大変でした。簡易ですけど，ぜひ打ち込んでください。

次回はあなたの成績表をグラフ化するツールを投稿しようと思ってます。

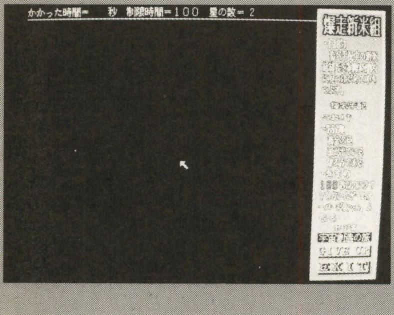
《第1表》変数表

KAZU$	星の数（文字列)
KAZU&	星の数（数値)
KOME%	米粒
BGX	星を置く場所（X)
BGY	星を置く場所（Y)
COL	星の色
RX	米粒を置く場所（X)
RY	米粒を置く場所（Y)
HOUR_S	開始時間
HOUR_E	終了時間
HOUR	かかった時間（数値)
HOUR$	かかった時間(文字列)
GAP	空白

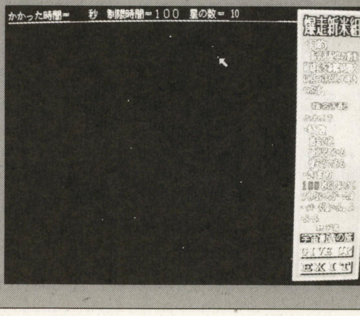
CHECKER FLAG

Dr.D：一つだけ違った「点」があるので，それを探せばよい。ルールは至って簡単じゃのう。

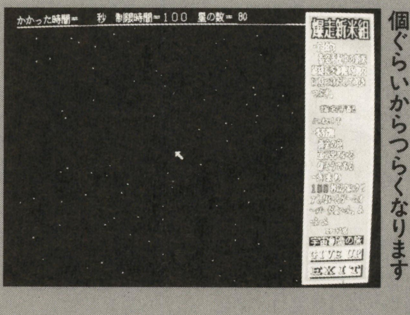
編：意外と簡単に見つけられるので，ゲーム・オーバーになる前に目のほうが疲れますねぇ。



◀《写真1》最初は練習。違いをよく覚えておこう



◀《写真2》10個の面。目がむちゃくちゃ悪くないかぎりわかります



◀《写真3》80個でもまだ平気。200個ぐらいからつらくなります

★SONYの"VAIO"は，PC-88VAシリーズの10番目のマシンですか？(千葉県成田市・佐藤友彦23歳)……【**影**：コラコラコラ，会社が違うじゃんか。困るよキミぃ。**編**：座布団1枚ぐらいは差し上げましょうか。最近この手のハガキは少ないですから。**影**：まぁ，そうだけど。】

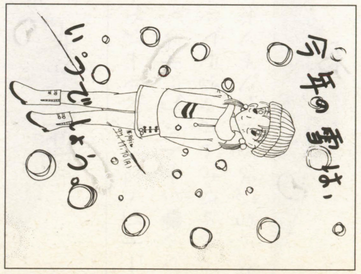
『爆走新米組』のプログラム・リスト

```
10 '□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□
20 '☆                                                    ☆
30 '□                   << 爆走新米組 >>                 □
40 '☆                          programed by Kikuchi      ☆
50 '□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□☆□
60 '初期設定 ///////////////////////////////////////////////////
70 SCREEN@ 2:COLOR 7,0:PLAY OFF:CLS
80 DIM KOME%(1024)
90 KAZU$=" 2"
100 '米粒形状 //////////////////////////////////////////////////
110 PSET(1,0),6:FOR I=1 TO 2:LINE(0,1+Y)-(1,1+Y),PSET,6:Y=Y+1:NEXT
120 GET@(0,0)-(1,2),KOME%,6
130 '画面作成 //////////////////////////////////////////////////
140 CLS
150 LINE(0,19)-(511,20),PSET,[200,100,150],BF
160 LINE(513,0)-(639,479),PSET,[100,100,100],BF
170 X=0:Y=0:FOR I=0 TO 5
180   LINE(513+Y,0+Y)-(639-Y,479-Y),PSET,[250-X,250-X,250-X],B
190   X=X+25:Y=Y+1
200 NEXT
210 PUT@(572,175)-(573,177),KOME%,PSET,6
220 SYMBOL(0,0),"かかった時間=     秒  制限時間=１００  星の数=",1,1,7,,,8
230 LINE(528,448)-(626,469),PSET,[0,0,0],BF
240 LINE(525,445)-(623,466),PSET,[200,100,150],BF
250 LINE(525,395)-(625,410),PSET,0,BF
260 LINE(528,419)-(626,439),PSET,[0,0,0],BF
270 LINE(525,416)-(623,436),PSET,[200,100,150],BF
280 SYMBOL(525,10),"爆走新米組",1.3!,2,[200,50,50],,,9
290 SYMBOL(525,50),"・目的",1,1,7,,,9
300 SYMBOL(525,70),"  指名手配中の新米",.7!,1,7,,,8
310 SYMBOL(525,90),"組総長を制限時間内",.7!,1,7,,,8
320 SYMBOL(525,110),"に見つけだして叩き",.7!,1,7,,,8
330 SYMBOL(525,130),"つぶす。",.7!,1,7,,,8
340 SYMBOL(540,160),"指名手配",1,.7!,6,,,8
350 SYMBOL(525,182),"これ!↑",1,.7!,7,,,8
360 SYMBOL(525,200),"・特徴",1,1,7,,,9
370 SYMBOL(525,220),"  黄金の色",.7!,1,7,,,8
380 SYMBOL(525,240),"  頭が出ている",.7!,1,7,,,8
390 SYMBOL(525,260),"  偉そうである",.7!,1,7,,,8
400 SYMBOL(525,280),"・きまり",1,1,7,,,9
410 SYMBOL(525,300),"    秒以内にクリ",.7!,1,7,,,8
420 SYMBOL(525,320),"アしないとゲームオ",.7!,1,7,,,8
430 SYMBOL(525,340),"ーバーだよ～ん。ふ",.7!,1,7,,,8
440 SYMBOL(525,360),"・ふ・ふ",.7!,1,7,,,8
450 SYMBOL(525,380),"   ｽﾃｰｼﾞ名",.7!,.7!,7,,,8
460 SYMBOL(528,395),"宇宙創造の旅",1,1,7,,,8
470 SYMBOL(526,419),"ＧＩＶＥ ＵＰ",.96!,1,7,,,13
480 SYMBOL(528,448),"ＥＸＩＴ",1.5!,1,7,,,12
490 SYMBOL(525,300),"１００.",.7!,1,2,,,8
500 *STAGE 'ステージ作成 ///////////////////////////////////////////
510 LINE(110,0)-(142,18),PSET,0,BF
520 LINE(390,0)-(475,18),PSET,0,BF
530 LINE(1,21)-(511,479),PSET,0,BF
540 SYMBOL(0,0),"かかった時間=     秒  制限時間=１００  星の数="+KAZU$,1,1,7,,
,8
550 FOR I=1 TO KAZU&
560   BGX=INT(RND(1)*510)+1
570   BGY=INT(RND(1)*460)+21
580   COL=INT(RND(1)*7)+1
590   DEF PEN 0,2:PSET(BGX,BGY),COL
600 NEXT
610 '米粒の場所 ////////////////////////////////////////////////
620 RX=INT(RND(1)*510)+1
630 RY=INT(RND(1)*460)+21
640 PUT@(RX,RY)-(RX+1,RY+2),KOME%,PSET,6
650 GOTO *MOUSE
660 *OK 'クリア ///////////////////////////////////////////////
670 INTERVAL OFF
680 MOUSE 5
690 GOSUB *INDICATION
700 PLAY "@V64@1T150L16EFGAG8G8>C4<G4F8EDD8.CC2"
710 KAZU&=KAZU&+10:KAZU$=STR$(KAZU&)
720 WAIT 400 : GOTO *STAGE
730 *GIVE_UP 'ギブアップ //////////////////////////////////////////
740 INTERVAL OFF:PLAY OFF
750 INTERVAL 3:ON INTERVAL GOSUB 790:INTERVAL ON
760 LINE(RX-5,RY-4)-(RX+5,RY+6),PSET,7,B:WAIT 5
770 LINE(RX-5,RY-4)-(RX+5,RY+6),PSET,2,B:WAIT 5
780 GOTO 760
790 INTERVAL OFF:GOTO *STAGE
800 *GAME_OVER 'ゲームオーバー ///////////////////////////////////
810 INTERVAL OFF
820 WAIT 50:CLS
830 SYMBOL(150,100),"ＧＡＭＥＯＶＥＲ",2,2,7,,,1
840 SYMBOL(100,200),"もう一度やる:左クリック",2,1,7,,,1
850 SYMBOL(100,300),"もうやめる  :右クリック",2,1,7,,,1
860 WHILE MOUSE(3,1)=0
870   IF MOUSE(3,0)>=1 THEN GOTO 130
880 WEND
890 END
900 *MOUSE 'マウスデータ //////////////////////////////////////////
910 PLAY "@V100@62O4A2"
920 INTERVAL 100
930 ON INTERVAL GOSUB *GAME_OVER
940 INTERVAL ON
950 HOUR_S=TIME
960 MOUSE 0
970 MOUSE 1,280,240,1
980 GOSUB *CHOSEI
990 IF A=1 THEN *OK ELSE IF A=2 THEN *GIVE_UP ELSE IF A=3 THEN END
1000 GOTO 980
1010 *CHOSEI
1020   F=0:A=0
1030   WHILE F=0
1040     IF MOUSE(3,0) THEN GOSUB *CHECK
1050     IF A=1 OR A=2 OR A=3 THEN F=1
1060   WEND
1070 RETURN
1080 *CHECK
1090  X=MOUSE(4,0) : Y=MOUSE(5,0)
1100 IF RX<=X AND X<=RX+3 AND RY<=Y AND Y<=RY+3 THEN A=1
1110 IF 525<=X AND X<=623 AND 416<=Y AND Y<=436 THEN A=2
1120 IF 525<=X AND X<=623 AND 445<=Y AND Y<=466 THEN A=3
1130 RETURN
1140 *INDICATION 'かかった時間表示 ////////////////////////////////////
1150 HOUR_E=TIME
1160 HOUR=(HOUR_E-HOUR_S)
1170 HOUR$=STR$(HOUR):GAP=4-(LEN(HOUR$))
1180 SYMBOL(0,0),"かかった時間="+SPACE$(GAP)+HOUR$+"秒",1,1,7,,,8
1190 RETURN
```

評…なんかア○ナみたいな…様がOK!(影)

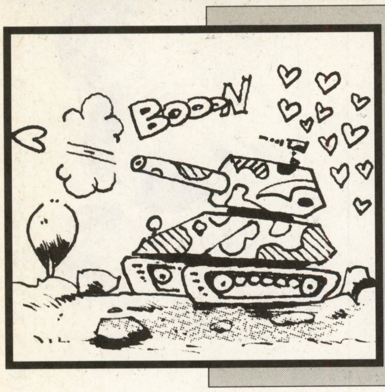
by ぶんちょ

評…東京の雪はサイアクでした(泣)(編)



by ねこおんな

★最近，我がパソコンが自分色に染まっている。ロゴの変更，サウンド変更，壁紙変更…。今度は何をすればいいのか…!?(島根県大原郡・福島真吾19歳)……【影：次？次は決まってるだろう！ミニ四駆のごとく，オリジナルボディを作ろう！他にないド派手なケースを……。】



ハートで誘惑しちゃおう

ラブリー♥タンク

桐丘　昭広(25歳)

内容

おっきなおっきなジャンボタンクを，ちっちゃなちっちゃなラブリータンクのウフッ♥ミサイルでバトル？しちゃう，ハートたっぷりラブリーなゲームです。

遊びかた

ラブリータンクをカーソル・キーで左右に動かして，タイムが0になるまでスペース・キーを押してウフッ♥ミサイルを発射して，ちょこまか動くジャンボタンクの目“^”や口“—”に当ててください。目に当たると1ヒット，口に当たると5ヒットになります。はずしてしまうと−1ヒットです。そして，タイムが0になっちゃうとゲーム終了です（このゲームはジョイステック&ジョイパッドでも遊べますっ！）。

《第1表》変数表

X,Y	ラブリータンクの座標
MX,MY	ウフッ♥ミサイルの座標
D,T	ジャンボタンクの座標
Q	ウフッ♥ミサイルの当たり判定用
TI	タイムッ
SC	ヒットした数
HI	トップヒット！

★参考にした作品

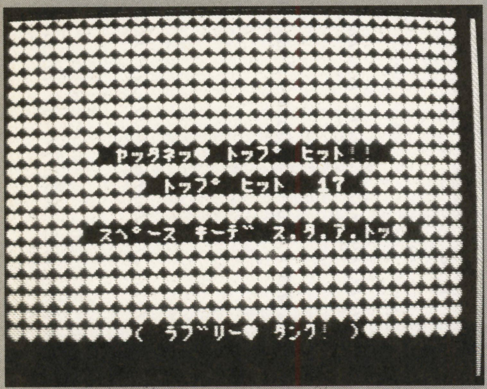
マイコンBASIC Magazine83年6月号120ページのマックスマシーン用「モンスター・タンク」

CHECKER FLAG

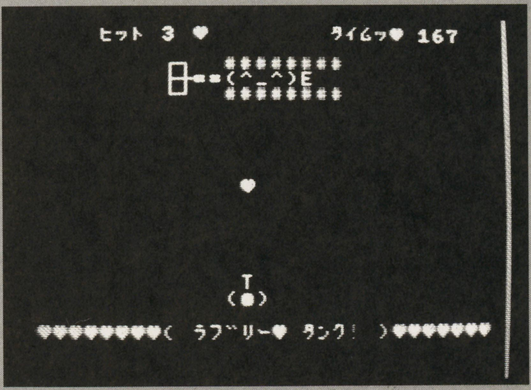
編：ハート弾を撃って誘惑するんですね。

Dr.D：当たる場所によっては，より効率よく誘惑できるようだ。

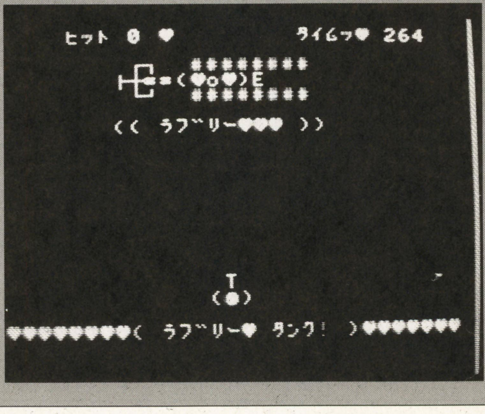
編：こちらだけ攻撃するだけでなくて，相手からもなにかがあるとよかったなぁ。



▲《写真1》タイトルはハートマークで埋まっています



▶《写真2》ハートを撃って大タンクを誘惑するのだ



◀《写真3》当たる場所によって点数がちがう。得点の高いところに当てよう

★継続こそ力なり，投稿も一緒ですね～(汗)（兵庫県姫路市・高田　明17歳）……【Dr.D：プログラムの勉強にしても，そのとおりじゃのう。編：仕事でも同じですね。読者に負けないよう，がんばらなくては。影：そのとおり。しっかり仕事するように。編：…そーですね。】

『ラブリー♥タンク』のプログラム・リスト

```
10 '● ﾗﾌﾞﾘｰ♥ ﾀﾝｸ! 1997.12.9 by くるくるちょびん!.AKIHIRO KIRIOKA ●
20 '●●● しょきせってい ●●●
30 SCREEN1,1,0:COLOR10,1,2:KEYOFF:WIDTH30:DEFINTA-Z:CLS:HI=5
40 X=12:Y=17:D=7:T=3:B=0:TI=300:SC=0:R=RND(-TIME):A1$=" ┌┐  ######## ":A2$=" ├┤=
=(^_^)E ":A3$=" └┘  ######## ":A4$=" ├┤==(♥｡♥)E ":A5$=" ├┤==(♥o♥)E "
50 VPOKE8196,&H81:VPOKE8198,&HF1:VPOKE8199,&HF1:VPOKE8200,&H71:VPOKE8202,&H31:VP
OKE8208,&HD1
60 LOCATE4,1:PRINT"ﾋｯﾄ"SC"♥":LOCATE19,1:PRINT"ﾀｲﾑｯ♥"TI:LOCATE0,20:PRINT"♥♥♥♥♥♥♥♥
( ﾗﾌﾞﾘｰ♥ ﾀﾝｸ! )♥♥♥♥♥♥♥":PLAY"V14O4S1M7000L12RGGB-B-GGDD6CCDD+B-B-A-A-GGFFD+4
70 LOCATE8,10:PRINT"ｶﾞ ﾝ ﾊﾞ ｰ ﾚ ｯ ♥":FORI=0TO7700:NEXT:LOCATE8,10:PRINT"
       ":ONINTERVAL=70GOSUB310:INTERVALON
80 '●●● めいん ●●●
90 LOCATED,T:PRINTA1$:LOCATED,T+1:PRINTA2$:LOCATED,T+2:PRINTA3$:V=INT(RND(1)*3+1
):IFV=1THEND=D-1ELSEIFV=2THEND=D+1
100 IFD>15THEND=15ELSEIFD<1THEND=1
110 LOCATEX,Y:PRINT"  T  ":LOCATEX,Y+1:PRINT" (●) ":Q=VPEEK(6144+(MX+3)+MY*32):I
FQ=94THEN210ELSEIFQ=95THEN240
120 K=STICK(0)+STICK(1):VX=(K=3)*(X<23)-(K=7)*(X>0):X=X+VX:IFSTRIG(0)+STRIG(1)AN
DB=0THENGOSUB190
130 IFB=1THENGOSUB160
140 TI=TI-1:LOCATE24,1:PRINTTI:IFTI=0THEN270ELSEGOTO 90
150 '●●● ﾗﾌﾞﾘｰﾀﾝｸ ｳﾌｯ♥ﾐｻｲﾙ はっしゃ! ●●●
160 LOCATEMX+2,MY:PRINT" ":MY=MY-1:IFMY<3THENPLAY"V15O3S1M7000L16GEFDC8":SC=SC-1
:LOCATE7,1:PRINTSC"♥ ":B=0:GOTO180
170 LOCATEMX+2,MY:PRINT"♥"
180 RETURN
190 MX=X:MY=Y:B=1:LOCATEX+1,Y-2:PRINT"ｳﾌｯ♥":PLAY"V15O5S1M7000L16CG6":FORI=0TO400
:NEXT:LOCATEX+1,Y-2:PRINT"     ":RETURN
200 '●●● ｼﾞｬﾝﾎﾞ ﾀﾝｸ に ｳﾌｯ♥ﾐｻｲﾙ ﾋｯﾄ1 ●●●
210 PLAY"V15O4S1M7000L16CGCG4":LOCATED,T+1:PRINTA4$:LOCATE D+1,T+4:PRINT"(( ﾍﾛﾍﾛ
ｰﾝ♥♥ ))":FORI=0TO1700:NEXT:LOCATED+1,T+4:PRINT"                "
220 SC=SC+1:LOCATE7,1:PRINTSC"♥":B=0:MX=X:MY=Y:GOTO90
230 '●●● ｼﾞｬﾝﾎﾞ ﾀﾝｸ に ｳﾌｯ♥ﾐｻｲﾙ ﾋｯﾄ2 ●●●
240 PLAY"V15O4S1M7000L16BGB4":LOCATED,T+1:PRINTA5$:LOCATE D+1,T+4:PRINT"(( ﾗﾌﾞﾘｰ
♥♥♥ ))":FORI=0TO1700:NEXT:LOCATED+1,T+4:PRINT"                "
250 SC=SC+5:LOCATE7,1:PRINTSC"♥":B=0:MX=X:MY=Y:GOTO90
260 '●●● ｹﾞｰﾑ ｵｼﾏｲ ●●●
270 INTERVALOFF:PLAY"V14O4S1M7000L16C8CCC2":LOCATE9,7:PRINT" ｹﾞｰﾑ ｵｼﾏｲ! ":FORI=0
TO3000:NEXT:PLAY"V14O4S1M7000L12FFDDFFDDGGEEF4":FORI=0TO3700:NEXT
280 IFHI<SCTHENHI=SC:FORI=0TO19:LOCATE0,I:PRINT"♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥":
NEXT:LOCATE6,9:PRINT" ﾔｯﾀﾈｯ♥ ﾄｯﾌﾟ ﾋｯﾄ!! "
290 LOCATE5,14:PRINT" ｽﾍﾟｰｽ ｷｰﾃﾞ ｽ.ﾀ.ｱ.ﾄｯ♥ ":LOCATE9,11:PRINT" ﾄｯﾌﾟ ﾋｯﾄ "HI:IFST
RIG(0)+STRIG(1)=0THEN290ELSEPLAY"V14O4S1M7000L16GEFGO5C4":CLS:GOTO40
300 '●●● BGM ●●●
310 INTERVALOFF:IFTI=>100THENPLAY"V12S9M900O4L16CGCGA","V12S9M900O5L16CECEG"
320 IFTI=<99THEN PLAY"V12S9M900O4L16BGBBB","V12S9M900O5L16BEGGG"
330 INTERVALON:RETURN
```

評…ちゃんと住所読めてよかった…(つぐ美)

by Cocofille

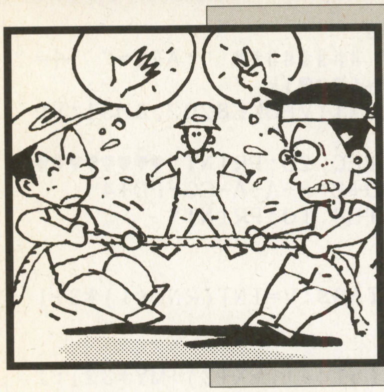
評…第9回…長く続いていますね(編)

by さだかねコレキヨ

評…かみらさん、おつかれさま、とのこと(編)

by 月代銀猫

★先日，電子ゲーム版『電車でGO！』を見つけた。電子ゲームにしては移植のスピードが異常に早くないか？(岩手県和賀郡・**すごいよ！バニッシュモンスター26歳**)……**【編**：あのゲームは一度プレイしてみたいです。**影**：すごいよ！といえばウクレレ講座が気になって…。**】**



ジャンケンと綱引きミックス

水辺(みずべ)の憩(いこ)い

はりまお(21歳)

こ，このゲームは!!

前作「海辺のひと時」(本誌1997年6月号) の南島へ行く前の話です (前作を知らなくても全く問題なし)。

内容は，ジャンケンをして勝ったら綱を引き，中央の穴に相手を落とすという単純明解なものです。

物　語

日焼けをしに南の島へ行きたい，が先立つものがない。「何かうまい話はないかな～」と思って公園で寝ていたら，こんな声が聞こえてきた。「“ジャンケン綱引き大会”に出ないかねー！！優勝賞金100万円だよー，100万円！」ようし，これで一気に稼ぐぞー (注意：このゲームにお金は，一切出てきません)。

出場するぞ！

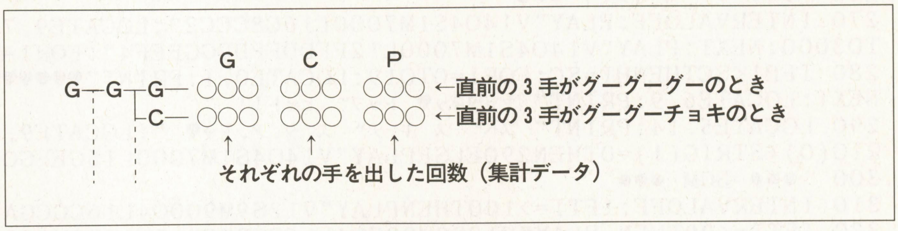
プログラムを実行するとメニューが出てきます。メニューは，カーソルの上下で項目，左右で機能を選択し，スペース・キーで決定します (内容は第2表)。

ジャンケンは，まず，「ジャンケン…」と表示されます。しばらくして「ポン！！」と表示し勝敗判定に入るので，手を替えたいときは，それまでに替えちゃってください (グー：[→]，チョキ：[↓]，パー：[←])。

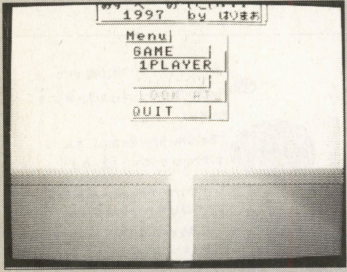
綱引きは，勝者が綱を引く力を，その次に敗者が抵抗する力を決めます。パワーゲージが動きだしたら，スペース・キー (2Pは[A]ボタン) または[↑]を適当なタイミングで押してください。1目盛りは10%です。最大パワーは50%＋{出した手の立っている指の数}＊10%で決まります。勝者が0%だった場合は，勝者と敗者の関係が逆転します。抵抗する力というのは，“勝者の力の何%抹殺できるか”です。例えば勝者30%，敗者80%だったら，６%分勝者側に引っ張られます。

プログラムあれこれ

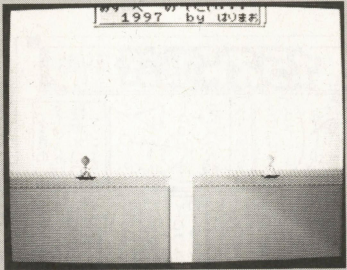
IDバイトを読んでウエイトを設定しています。tRの場合，CPUをどのモードで立ち上げても高速(DRAM)モードに変更されます。BASICから無理やり切り替えているので，高速モードランプは点灯し



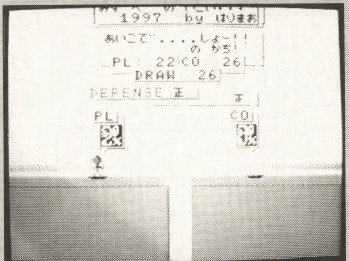
《第１図》パターンの見方



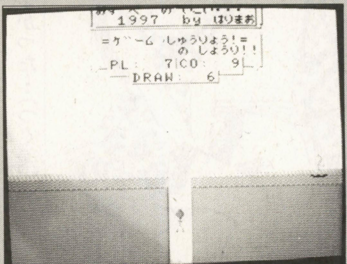
◀《写真１》メニューで細かい設定ができます



◀《写真２》さあ，綱を持ってジャンケンポン！！



◀《写真３》負けても防御で良い数字をだせば大丈夫



◀《写真４》真ん中まで引かれてしまうと，こうなります

★2月号のあくせすROOMでつぐ美ちゃんが「雪は降るのかな？」とコメントしていたけど，見事降りましたよね。発売日に。(神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆24歳)……【つぐ美：あの日，電車は止まるし，バスも遅いし混んでるし…最悪だったわ。東京って雪に弱いね。】

《第１表》変数表

・プレイヤー関係
PX(n) ………プレイヤーの座標
PL ……………プレイする人数
PN ……………操作中のプレイヤー番号

・じゃんけん関係
T(n) …………選択中の手
PT(n) ………直前の３手(n:古0←→2新)
P(n0,n1,n2,n3)…集計データ(n0-3:0=グー,1=チョキ,2=パー)
TL(n) ………手の出した回数(n:0-2=各手,3=全手)
AV(n) ………勝敗数(n:0=P１の勝ち,1=P２の勝ち,3=あいこ)
AF……………あいこフラグ
TS$ …………PM LEVEL-0選考データ
WN …………勝者番号

・綱引き関係
CN(n) ………綱アニメーション用色番号
PW(n) ………綱を引く力
MP …………MAXパワー
PG……………パワーゲージ・カウンタ
PD…………… “正”描画カウンタ
PW …………引っ張られるドット数
CC ……………綱アニメーション・カウンタ

・その他（ゲーム全体）
SL(n)…………メニュー機能番号
CD ……………各種チェック(チェックサム&エラーフラグ)
WT …………ウエイト
I,J,K …………ループ
C,R,G,B ……パレット設定(Rは，乱数兼用)
D$,SD ………スプライト・データ
C$ ……………チェックサム・データ
WD …………雑用
OX,OY ………パネルオープン位置
SX,SY ………パネルサイズ
FS ……………吹き出し有無フラグ
MT$ …………パネルタイトル
CT,CU ………パネルの上下端座標
CY……………メニュー選択カーソル位置
S………………スティック&トリガ入力
AN …………アニメーション切り替え
SB ……………アニメーション時のベーススプライト番号
LF ……………試合続行フラグ
TD,TM………タイムカウンタ

評…狼も骨，好きなのかな…(つぐ美)

by たぬき

CHECKER FLAG

Dr.D：コンピュータのアルゴリズムがよくて考え出してくるのがわかるのぉ。
編：ジャンケン・ゲームだと，ほとんど勝てないようなのを作る人がいますが，このタイプなら，プレイヤー側も少し考えると勝てそうですね。

《第２表》メニュー内容

項 目	機 能	内 容
GAME	1PLAYER	1人でゲームをする。
	2PLAYERS	2人でゲームをする。
PATTERN	LOOK AT_	パターン・データを見る。
	CLEARING	パターン・データを消す。
QUIT	--------	ゲームを終了する。

ません。終了した際には注意してください(DOS１で起動した場合はリセットしてください)。

tRを使っていて，パネルの開くのが遅いと思ったら，かなキーをロックしてみてください。

ルーチン解析≒自己解析だ！

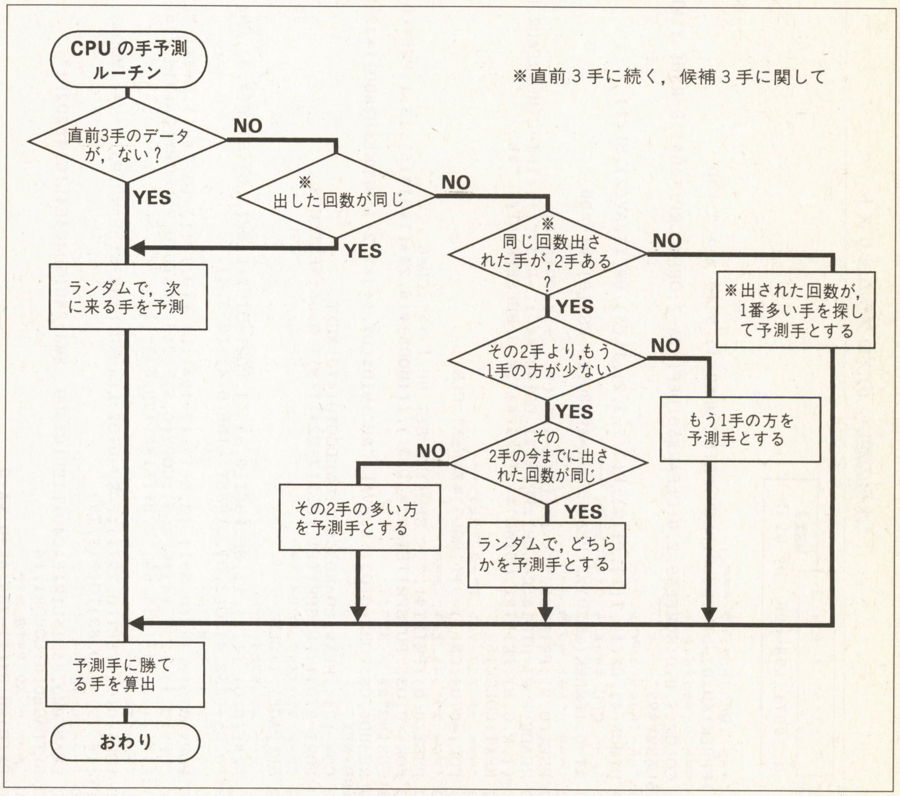
CPUの思考ルーチンは，プレイヤーの直前３手から過去に出した手の集計データを参照し，次に出す手を予測します(プログラム&フローチャート&変数表を参照。でも，分かりにくいなぁ～とほほ)。試合数が増えていくと，的中率も上がる（と，思うんだけど)。このデータを見れば自分のパターンが見えてくるのだ。多分。

あっ，そうそう

冒頭で単純明快とか言いながら，この長いリスト。何をやっとるんだ俺は。

今回，CPUの思考ルーチンを３種類作って，一番ましそうなのを選んだら，平凡な内容で一番リストが長いものになっちゃいました。しかも，人工知（無？）能的なものをと思ったら，条件を羅列しただけのお粗末なものに。恥ずかしぃ～。人工知能なんて自画自賛的表現は嫌いだし，ま～いっか。

★参考にしたもの
・MSXマガジン1990／5月号「鹿野司の人工知能うんちく話」(アスキー)
・マイコンBASIC Magazine各号(電波新聞社)
・MSX・FAN各号（徳間書店)



《第2図》フローチャート

★18歳になりました。まず何をするべきでしょうか？(新潟県南魚沼郡・**曳田太一18歳**)……【**影**：う～ん…やっぱアレだろ？**編**：何ですか？変なこと言わないでくださいよ。**影**：青○18キップを買える最後の年だからな，パーッと旅行とか行くのがグー。卒業間近だろうし。】

『水辺の憩い』のプログラム・リスト

```
10 '┌──────────────┐
20 '│「 ミス゛ヘ゛ ノ イコイ 」│      MSX2
30 '└──────────────┘
40 '│ 1997年 10月 09日  by はりまお │
50 '└──────────────────┘
60 '
70 '=== IDハ゛イト チェック ===
80 IFPEEK(&H2D)=0THENCLS:BEEP:PRINT"MSX2イコウ タイオウ テ゛ス。":END
90 '=== ショキセッテイ ===
100 COLOR15,0,0:SCREEN5,2,0:CLEAR250:DEFINTA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:R=RND(-TIME):PLAY"
T255L8SM9999"
110 '--- ハイレツ センゲ゛ン ---
120 DIMCN(4),PX(1),T(1),PT(2),P(2,2,2,2),TL(3),PW(1),AV(2),SL(1)
130 '--- CPU キリカエ & ウエイト セッテイ ---
140 WT=0:IFPEEK(&H2D)>2THENDEFUSR=&H180:WD=USR(0):WT=400
150 '=== ハ゜レット ヘンコウ ===
160 PSET(0,0):PRINT#1,"<< PALETTE SET UP ! >>":PRINT#1,
170 READC:FORI=0TO15:COLORI:PRINT#1,USING"## : へんこう ";I;:IFI=CTHENREADR,G,B,C:CO
LOR=(I,R,G,B):PRINT#1,USING"あり (#/#/#)";R,G,BELSEPRINT#1,"なし"
180 NEXT:COLOR15
190 '=== ツナ アニメーション テ゛ータ サクセイ ===
200 FORI=0TO4:CN(I)=9+(IMOD3)*2:NEXT:CLS
210 '=== スフ゜ライト テイキ゛ ===
220 PSET(0,0):PRINT#1,"<< SPRAITE SET UP ! >>":CD=0
230 FORI=0TO35:PUTSPRITEI+32*(I>31),((IMOD8)*16,24+(I¥8)*16),15,I:PSET(0,16):PRI
NT#1,USING"## / 35";I
240 READD$,C$:FORJ=0TO31:SD=VAL("&H"+MID$(D$,1+J*2,2)):VPOKE&H7800+I*32+J,SD:CD=
CD+SD:NEXT
250 CD=-(C$<>HEX$(CDAND255)):ONCDGOTO1470:NEXT
260 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,217+22*(I<8)),0,36:NEXT:CLS
270 '=== ク゛ラフィック サクセイ ===
280 SETPAGE1,1:CLS
290 '--- ナワ サクセイ ---
300 LINE(0,0)-(1,3),13,BF:PSET(0,3),11:FORI=0TO2:LINE(I,0)-STEP(2,3),CN(I):NEXT:
COPY(0,0)-(252,4)TO(3,0),,TPSET:LINE(0,4)-(255,4),7
310 '--- シ゛メン サクセイ ---
320 FORI=0TO1:LINE(0,5+I)-(3,6-I),12-10*I:LINE(0,13+I)-(3,14-I),3+3*I:NEXT
330 COPY(0,5)-(251,14)TO(4,5):COPY(0,5)-(255,10)TO(0,7):COPY(0,13)-(255,76)TO(0,
15):LINE(120,5)-(135,62),0,BF:LINE(120,63)-(135,78),5,BF
340 '--- ナミ ---
350 FORI=0TO3:PSET(0,79+I):FORJ=0TO2:READWD:LINE-STEP(WD,0),7-2*(JMOD2):NEXTJ,I:
COPY(16,79)-(30,83)TO(113,79)
360 '--- ハ゜ネル ---
370 DRAW"BM0,85C15U1R1F1C4D1L1BU1C14U0  BM3,84C15D4C4E4L1C14L2D2E1"
380 SETPAGE0,0:COLOR1,14
390 '=== ヘンスウ ショキカ ===
400 PX(0)=0:PX(1)=239:AF=0:WX=0
410 FORI=0TO1:T(I)=0:NEXT:FORI=0TO2:PT(I)=-1:AV(I)=0:NEXT
420 '=== カ゛メンサクセイ ===
430 LINE(0,0)-(255,211),7,BF:COPY(0,0)-(255,3),1TO(0,135):COPY(0,6)-(255,78),1TO
(0,139),,TPSET
440 FORI=0TO1:OX=63+4*I:OY=6+2*I:SX=127-8*I:SY=19-4*I:FS=0:GOSUB1310:OX=62+129*I
:OY=9:SX=0:SY=13:GOSUB1310:NEXT:PSET(69,10):PRINT#1,"みす゛へ゛ の いこい・・・":PSET(85,18)
:PRINT#1,"1997  by はりまお"
450 '=== タイトル・メニュー ===
460 OX=89:OY=36:SX=71:SY=61:MT$="Menu":GOSUB1310
470 FORI=0TO2:OX=95+4*(I=2):OY=48+4*(I=2)+22*I:SX=63+8*(I=2):SY=13+6*(I=2):MT$=S
PACE$(-7*(I<2)):GOSUB1310:NEXT:CY=0
480 FORI=0TO2:PSET(92,46+22*I):COLOR1-7*(CY=I):PRINT#1,MID$("GAME    PATTERNQUIT"
,1+7*I,7):GOSUB1440:NEXT
490 FORI=0TO1:PSET(97,56+22*I):COLOR1-11*(CY=I):PRINT#1,MID$("1PLAYER 2PLAYERSLO
OK AT_CLEARING",1+8*SL(I)-16*(I=1),8):GOSUB1440:NEXT:FORI=0TOWT:NEXT
500 GOSUB1440:S=STICK(0):IFS=1ORS=5THENCY=CY+(S=1ANDCY>0)-(S=5ANDCY<2):GOTO480
510 IFCY<2AND(S=3ORS=7)THENSL(CY)=-(S=3):GOTO490
520 IFSTRIG(0)=0THEN500ELSECOLOR1:CT=32:CU=101:GOSUB1420
530 IFCY=0THENPL=SL(0):GOTO650ELSEIFCY=2THEN1470
540 IFSL(1)=1THENERASEP,TL:DIMP(2,2,2,2),TL(3):FORJ=0TO2:PT(J)=-1:NEXT:SL(1)=0:G
OTO460
550 '=== ハ゜ターン ヒョウシ゛ ===
560 OX=37:OY=36:SX=181:SY=89:MT$="PATTERN":GOSUB1310:OX=39:OY=44:SX=39:SY=7:MT$=
"":GOSUB1310:OX=39:OY=116:SX=15:SY=7:GOSUB1310
570 OX=176:OY=80:SX=47:SY=47:GOSUB1310:FORI=0TO5:PSET(178,82+I*8):PRINT#1,MID$("
G-C-P:CURSOR[<][>]-・-・-Menu:  SPACE",1+6*I,6):NEXT
580 WD=0:PSET(176,38):PRINT#1,"TOTAL":FORI=0TO3:PSET(181,46+I*8):PRINT#1,USINGMI
D$("GCPT",1+I,1)+":###";TL(I):NEXT
590 PSET(95,48):PRINT#1,"G    C    P":COLOR,0:FORI=0TO8:PSET(47,56+I*8),0,TPSET:PR
INT#1,MID$("┬||├||└  ",1+I*2+(I=8),2+(I>6))+MID$("G  C  P  ",1+I,1)+MID$("┬G├C└P
",1+(IMOD3)*3,3)+"─":NEXT:COLOR,14
600 PSET(39,56):PRINT#1,MID$("GCP",1+WD,1):PSET(41,118):PRINT#1,MID$("_><><_",1+
WD*2,2)
610 FORI=0TO8:PSET(87,56+I*8):COLOR1+14*(IMOD2):FORJ=0TO2:PRINT#1,USING"###"+SPA
CE$(-(J<2));P(WD,I¥3,IMOD3,J);:NEXTJ,I
620 IFABS(TIME-32768!-TD)>120THENPSET(41,46):PRINT#1,MID$("G:ぐ-C:ちょきP:ぱ-",1+AN
*5,5):AN=(AN+1)MOD3:TD=TIME-32768!
630 IFSTRIG(0)THENCT=32:CU=131:GOSUB1420:GOTO460ELSES=STICK(0):IFS>0THENWD=WD+(S
=7ANDWD>0)-(S=3ANDWD<2):GOTO600ELSEGOSUB1440:GOTO620
640 '=== フ゜レイヤー トウシ゛ョウ ===
650 FORI=0TO60¥(1-(WT=0)):AN=IMOD4+(IMOD4=3)*2:SB=3:FORPN=0TO1:PX(PN)=PX(PN)+(1+
2*(PN=1))*(1-(WT=0)):GOSUB1290:NEXT:GOSUB1440:FORJ=0TOWT¥2:NEXTJ,I:AN=0:SB=3:FOR
PN=0TO1:GOSUB1290:NEXT
660 OX=63:OY=32:SX=127:SY=23:FS=3:GOSUB1310
670 OY=50:SX=47:SY=11:FS=0:FORI=0TO1:OX=77+51*I:GOSUB1310:PSET(OX+2,OY+2):PRINT#
1,MID$("PLCOP1P2",1+PL*4+I*2,2)+":   0":NEXT:OX=93:OY=60:SX=63:SY=7:GOSUB1310:PSE
T(OX+2,OY+2):PRINT#1,"DRAW:   0"
680 PSET(81,34):PRINT#1,"GAME START!!":PSET(89,42):COLOR4:PRINT#1,"MAN ";:COLOR1
:PRINT#1,"vs ";:COLOR8:PRINT#1,MID$("COMMAN",1+PL*3,3):COLOR1:PLAY"O4CRDEDREFERF
GFRGAGAGBO5C":FORI=0TOWT:GOSUB1440:I=I+PLAY(0):NEXT
690 '=== シ゛ャンケン (メイン) ===
700 FORI=0TO1:OX=PX(I)+8-16*I:OY=94:SX=16:SY=22:FS=1+I:MT$=MID$("PLCOP1P2",1+PL*
4+I*2,2):GOSUB1310:LINE(OX+6,102)-STEP(15,15),0,BF:NEXT
710 FORI=0TO1:PUTSPRITE14+I,(PX(I)+10-16*I,101),10,T(I):NEXT
720 LINE(73,34)-STEP(111,15),14,BF:PLAY"O4D3.EF5":PSET(73,34):PRINT#1,MID$("シ゛ャン
ケンあいこて゛.",1+AF*6,6)+"...":SB=6:FORPN=0TO1:GOSUB1290:NEXT
730 '--- ニンケ゛ン ---
740 FORI=0TO150¥(5+(WT>0)*4)¥(PL+1):FORJ=0TOPL:S=STICK(J*2):T(J)=-(S-3)/2*(S>1)-
T(J)*(S<3):PUTSPRITE14+J,(PX(J)+10-16*J,101),10,T(J):GOSUB1440:NEXTJ,I:IFPL=1THE
N920
750 '--- CPU ---
760 'PATTERN MATCHING LEVEL-2
770 IFPT(0)<0THEN880ELSEIFP(PT(0),PT(1),PT(2),0)=P(PT(0),PT(1),PT(2),1)ANDP(PT(0
),PT(1),PT(2),1)=P(PT(0),PT(1),PT(2),2)THEN880
780 '
790 WD=0
800 IFP(PT(0),PT(1),PT(2),WD)=P(PT(0),PT(1),PT(2),VAL(MID$("120",1+WD,1)))THENT(
1)=VAL(MID$("201",1+WD,1)):IFP(PT(0),PT(1),PT(2),WD)>P(PT(0),PT(1),PT(2),T(1))TH
EN850ELSE900
810 IFWD<2THENWD=WD+1:GOTO800
820 '
830 T(1)=0:FORI=1TO2:T(1)=T(1)-(I-T(1))*(P(PT(0),PT(1),PT(2),T(1))<P(PT(0),PT(1)
,PT(2),I)):NEXT:GOTO900
840 'PM LEVEL-1
850 T(1)=VAL(MID$("120",1+WD,1)):IFTL(WD)=TL(T(1))THENR=RND(1)*2:T(1)=WD*(1-R)+T
(1)*RELSEIFTL(WD)>TL(T(1))THENT(1)=WD
860 GOTO900
870 'PM LEVEL-0 (ランタ゛ム)
880 IFTL(3)=0THENT(1)=RND(1)*3ELSETS$="":FORI=0TO2:TS$=TS$+STRING$(INT(TL(I)/TL(
3)*100+1.55),CHR$(48+I)):NEXT:T(1)=VAL(MID$(TS$,INT(RND(1)*LEN(TS$))+1,1))
890 'ケッテイ
900 T(1)=T(1)-1-3*(T(1)=0):PUTSPRITE15,(PX(1)-6,101),10,T(1)
910 '--- ホ゜ン!! ---
920 PLAY"O5CC.":PSET(145,34):PRINT#1,MID$("ホ゜ン!!しょ-!!",AF*5+1,5):SB=7:FORPN=0TO1
:GOSUB1290:NEXT
930 '--- テラ キオク ---
940 IFPL=1THEN980
950 IFPT(0)>-1THENP(PT(0),PT(1),PT(2),T(0))=P(PT(0),PT(1),PT(2),T(0))+1
960 TL(T(0))=TL(T(0))+1:TL(3)=TL(3)+1:PT(0)=PT(1):PT(1)=PT(2):PT(2)=T(0)
970 '--- ショウハイ ハンテイ ---
980 PSET(73,42):IFT(0)=T(1)THENAF=1:AV(2)=AV(2)+1:PRINT#1,"あいこ!":PSET(135,62):PR
INT#1,USING"###";AV(2):GOTO1270ELSEAF=0
990 WN=T(0)-T(1):WN=1+(WN=-1ORWN=2):AV(WN)=AV(WN)+1:COLOR4+4*WN:PRINT#1,MID$(" P
LAYER COMPUTER PLAYER1 PLAYER2",1+PL*16+WN*8,8);:COLOR1:PRINT#1,"の かち!":PSET(103
+51*WN,52):PRINT#1,USING"###";AV(WN)
1000 '=== ハ゜ワー ===
1010 SB=8:FORPN=0TO1:GOSUB1290:NEXT:FORI=0TO3:COPY(0,0)-(255,4),1TO(0,134-I):GOS
UB1440:FORJ=0TOWT¥2:NEXTJ,I:SB=9:FORPN=0TO1:GOSUB1290:NEXT
1020 FORI=WNTO1-WNSTEP1-2*WN:MP=5+VAL(MID$("025",1+T(I),1)):PG=0
1030 OX=PX(I)-71*I:OY=73+5*I:SX=79:SY=7:FS=1+I:MT$="":GOSUB1310:OY=OY+2
```

★ベーマガは，ええ本ですねぇ。あらためて思ってしまった。（福島県郡山市・**佐藤明広24歳**）……【**影**：ええ本ッスよ旦那。なんせ，我々の日々の努力と血と汗と涙の結晶ですから。**編**：「血」は壊れたパソコンの破片が刺さったものなんですが…。**影**：…いや，その…。】

```
1040 COLOR4+4*I:FORJ=0TO7:PSET(OX+2+J*8,OY):PRINT#1,MID$("DEFENSE:OFFENSE:",1-(W
N=I)*8+J,1):GOSUB1440:FORK=0TOWT¥2:NEXTK,J:COLOR1:PUTSPRITE14+I,(PX(I)+10-16*I,1
01),15,33+T(I):OX=OX+64
1050 IFPL=0ANDI=1THENPW(1)=(VAL(MID$("2566777788888",1+INT(RND(1)*13),1))+INT(RN
D(1)*5)-2)/10*MP:'2345666777788
1060 PG=(PG+1)MOD(MP+1):IFPG=0THENLINE(OX,OY)-STEP(14,6),14,BFELSEPD=PG-5*(PG¥6)
:PSET(OX+VAL(MID$("03410",PD,1))+8*(PG¥6),OY+VAL(MID$("01336",PD,1))):DRAWMID$("
R6D4R1D2R6",PD*2-1,2)
1070 SOUND8,15:SOUND0,PG*10
1080 FORJ=0TO-180*(WT>0):NEXT:IFWT>0THENGOSUB1440
1090 IFPL=0ANDI=1THENIFPG<>PW(1)THEN1060ELSE1110
1100 IFSTRIG(I*2)=0ANDSTICK(I*2)<>1THEN1060ELSEPW(I)=PG
1110 SOUND8,0:NEXT:FORJ=0TO0:J=STRIG(0)+STRIG(2)+(STICK(0)>0)+(STICK(2)>0):NEXT
1120 '=== ﾂﾅ ﾋｷ ===
1130 IFPW(WN)>0THENPW=(PW(WN)-PW(WN)*(PW(1-WN)/10))*2+.9ELSEWN=1-WN:PW=PW(WN)
1140 IFPW=0THENLF=1:GOTO1180ELSECC=(CC+WN+(WN=0))MOD3:CC=CC-3*(CC=-1):COLOR=(CN(
CC),4,2,0):COLOR=(CN(CC+1),5,3,1):COLOR=(CN(CC+2),6,4,2)
1150 FORI=0TO1:PX(I)=PX(I)+WN+(WN=0):PN=ABS(I-WN):WD=(WD+1-I)MOD2:AN=WD*(1-I):SB
=10+2*I:GOSUB1290:PUTSPRITE16+I,(PX(I)-16+32*I,123+8+8*(WN=I)),15,13+11*I:NEXT
1160 GOSUB1440:FORI=0TOWT:NEXT:PUTSPRITE16,(0,216)
1170 PW=PW-1:IFPX(1)>129ANDPX(0)<111THEN1140
1180 FORI=0TO3:COPY(0,134+I)-(255,130+I)TO(0,135+I):GOSUB1440:NEXT:SB=3:FORPN=0T
O1:GOSUB1290:NEXT:IFLF=1THENLF=0:GOTO1270
1190 '=== ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ===
1200 CT=73:CU=122:GOSUB1420:OX=PX(1-WN)+8-8*(1-WN):OY=109:SX=7:SY=7:FS=1+WN:GOSU
B1310:FORI=0TO2:PSET(OX+2,OY+2):PRINT#1,MID$("! ",1+IMOD2,1):PLAY"EB":FORJ=0TOWT
+400:NEXTJ,I:FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT
1210 LINE(73,34)-STEP(111,15),14,BF:PSET(73,34):PRINT#1,"=ｹﾞｰﾑ しゅうりょう!=":PSET(65
,42):COLOR4+4*WN:PRINT#1,MID$(" PLAYER COMPUTERPLAYER1 PLAYER2 ",1+PL*16+WN*8,8)
;:COLOR1:PRINT#1,"の しょうり!!":CT=109:CU=122:GOSUB1420
1220 PUTSPRITE12+(1-WN),(0,217):SOUND8,15:FORI=126TO195:PUTSPRITE10+WN,(PX(WN),1
23),4+4*WN,29+VAL(MID$("0121",1+IMOD4,1)):PUTSPRITE10+(1-WN),(120,I),4+4*(1-WN),
25+IMOD4:SOUND0,(I-126)*3.7:GOSUB1440:FORJ=0TOWT:NEXTJ,I:SOUND8,0
1230 OX=PX(WN)+8-103*WN:OY=92:SX=103:SY=23:FS=1+WN:GOSUB1310:PSET(OX+14,94):PRIN
T#1,"=> PUSH <=":PSET(OX+2,102):PRINT#1,"SPACE or [UP]":PSET(OX+42,110):PRINT#1,
"KEY":S=0
1240 S=2-S:IFSTRIG(S)=0ANDSTICK(S)<>1THEN1240
1250 PUTSPRITE10,(0,216):FORI=0TO127:LINE(I*2,0)-(I*2,211),0:LINE(255-I*2,0)-STE
P(0,211):NEXT:GOTO400
1260 '=== ｸﾘｶｴｼ ===
1270 IFAFTHENFORI=0TO200:I=I+PLAY(0):NEXT:GOTO720ELSECT=73:CU=122:GOSUB1420:GOTO
700
1280 '=== ﾌﾟﾚｲﾔｰ ﾋｮｳｼﾞ ===
1290 PUTSPRITE10+PN,(PX(PN),123),4+4*PN,SB+11*PN+AN:PUTSPRITE12+PN,(PX(PN),124),
1,32:RETURN
1300 '=== ﾊﾟﾈﾙ ｵｰﾌﾟﾝ ===
1310 GOSUB1350:IFFS>0THENFORSI=-(FS=2)TO-(FS>1):COPY(3,84)-STEP(3,3),1TO(OX+3+(S
X-6)*SI,OY+SY+3),,TPSET:NEXT
1320 IFMT$>""THENOX=OX-4:OY=OY-4:SX=LEN(MT$)*8-1:SY=7:GOSUB1350:PSET(OX+2,OY+2):
PRINT#1,MT$
1330 RETURN
1340 '--- ｼﾞｭﾝﾋﾞ ---
1350 COPY(0,84)-(3,86),1TO(OX,OY),,TPSET:IFPEEK(&HFCAC)ORWT=0THEN1390
1360 '--- 1 (R800) ---
1370 FORSI=0TOSX:COPY(OX+2+SI,OY)-STEP(-1,2)TO(OX+3+SI,OY):GOSUB1440:NEXT:FORSI=
0TOSY:COPY(OX,OY+2+SI)-(OX+3+SX,OY+1+SI)TO(OX,OY+3+SI):GOSUB1440:NEXT:RETURN
1380 '--- 2 (Z-80) ---
1390 COPY(OX+1,OY)-(OX+1+SX,OY+2)TO(OX+2,OY):PSET(OX+3+SX,OY+1),4
1400 COPY(OX,OY+1)-(OX+3+SX,OY+1+SY)TO(OX,OY+2):LINE(OX+1,OY+3+SY)-STEP(SX+2,0),
4:RETURN
1410 '=== ﾊﾟﾈﾙ ｸﾛｰｽﾞ ===
1420 PUTSPRITE14,(0,216):FORI=0TO(CU-CT)¥2:LINE(0,CT+I*2)-STEP(255,0),7:LINE(0,C
U-I*2)-STEP(255,0),7:ON-(WT>0)GOSUB1440:NEXT:RETURN
1430 '=== ﾅﾐ ===
1440 IFABS(TIME-32768!-TM)>1THENCOPY(WX,79)-STEP(15,3),1TO(120,192):WX=(WX+1)MOD
97:TM=TIME-32768!
1450 RETURN
1460 '=== ｼｭｳﾘｮｳ ===
1470 SCREEN0:COLOR15,0,0:IFCD=0THENPRINT"I'm very happy see you again!!"ELSEPRIN
TUSING"DATA ERROR ( LINE No. #### )";PEEK(&HF6A4)*256+PEEK(&HF6A3):BEEP
1480 '=== ﾃﾞｰﾀ ===
1490 '--- ｶﾗｰ ﾊﾟﾚｯﾄ ---
1500 DATA 3,4,2,0,4,0,0,5,9,4,2,0,10,7,6,4,11,5,3,1,13,6,4,2,14,4,4,4,-1
1510 '--- ｽﾌﾟﾗｲﾄ ---
1520 DATA 0000000617310E3F7E7C736D7E3E0F070000000006070747676E41AFEFCFCF8E0,43
1530 DATA 002173737B3B30071F3F3C3A1F1F0F070000808080A07074B66694F87C7CF8E0,98
1540 DATA 00010B1B1B1D1D0D0D67793E1E1F0F07000090B8B8B8B6B6B6F6EEFEFCFCF8E0,93
1550 DATA 03070F0F0F070301010303010101030380C0E0E0E0C080000000008000000080,72
1560 DATA 03070F0F0F070301030505010302040680C0E0E0E0C080000080C000008080C0,7F
1570 DATA 03070F0F0F0703010709090102020C0880C0E0E0E0C080009060008040402030,D4
1580 DATA 03070F0F0F171309070101010201020380C0E0E0E0C08000A06000C020300000,AC
1590 DATA 01030707070301060904000D05020000C0E0F0F0F0E0C080C4B88080404080C0,10
1600 DATA 000000000000000030E12292918142436000000000001C3E7FFFFFBE5CC0800000,2C
1610 DATA 03070F0F0F070301030101010204040C80C0E0E0E0C08010E8F0000080404060,C6
1620 DATA 070F1F1F1F0F0F070207030101020402060080C0C0C0800010E8F0000080402030,DD
1630 DATA 00070F1F1F1F0F0F070207030103020103000080C0C0C0801068F0800080402030,D7
1640 DATA 001C3E7F7F7F3E1E0303010102010000000000000000000010E8F00000C02090D8,6E
1650 DATA 000000000000000000000000000000000003006016806000730000000000000000000,DC
1660 DATA 03070F0F0F070301010101030101010380C0E0E0E0C080000080800000008080,6E
1670 DATA 03070F0F0F070301010307010102020680C0E0E0E0C0800080404000808040C0,79
1680 DATA 03070F0F0F070301130D01030404081880C0E0E0E0C08000C020200080806020,2E
1690 DATA 03070F0F0F070301030503030404081880C0E0E0E0C08000C020A00080806020,98
1700 DATA 00070F1F1F1F0F0F07621F02020F100818000080C0C0C080000000808000806020,8D
1710 DATA 00000E1F3F3F3F1F0F0F050A150A0201030000000080808000804040A060402060,8C
1720 DATA 03070F0F0F0703112F1F01010204040C80C0E0E0E0C0800080000000808040C0,58
1730 DATA 0001030303010008170F00000102040CE0F0F8F8F8F0E040E0C080C04080C040,B4
1740 DATA 0000010303030108160F01000102040D00E0F0F8F8F8F0E040E0C080C0C08080,B5
1750 DATA 000E1F3F3F3F1F0F0F310F000101000000000000008080B01020C01890E000806020,82
1760 DATA 0C6080166000E00C000000000000000000000000000000000000000000000000,4E
1770 DATA 03070F0F0F071309070101010204040C80C0E0E0E0C09020C000000080404060,EA
1780 DATA 03070F0F0F070705030101010102060080C0E0E0E0C0A04080000000008080C0,19
1790 DATA 03070F0F0F070301010101010101010380C0E0E0E0C080000000000000800000,EC
1800 DATA 03070F0F0F070B05030101010102020680C0E0E0E0C0C0408000000000080C000,BF
1810 DATA 03070F0F0F0703213F0101010204040C80C0E0E0E0C08008F800000080404060,3A
1820 DATA 010307070707030116190001010204040CC0E0F0F0F0E0C084CCB0000080404060,D4
1830 DATA 010307070707031118070000000102040CC0E0F0F0F0E0C080F48C808040204060,6F
1840 DATA 000000000000000000000000000007F1F000000000000000000000000000000FEF8,94
1850 DATA 003F234151117D115141617171727E00003848486868687000225428142A4400,E8
1860 DATA 003E224151117D115106083071717F00003848486868687000225428142A4400,11
1870 DATA 007F414050107C105602016171723E00003848486868687000225428142A4400,57
1880 '--- ﾅﾐ ---
1890 DATA 30,24,58,24,44,44,21,56,35,16,71,25
```

評…ちょっとコワイようだが…(影)

by 野沢プロト

評…役立たず…ですねぇ…(編)

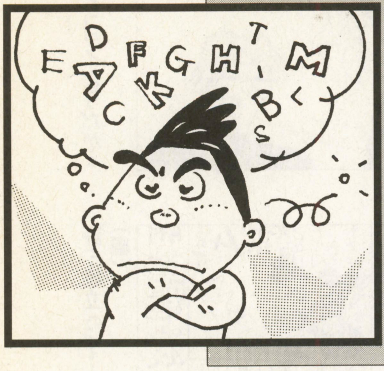
by 稲村サ吉

評…フィールドをぐるぐる回すとめまいが(Dr.D)

by ハマダラカ

★古いベーマガの愛読者カードは使えるのですか？(たくさん出したいので…)(愛知県丹羽郡・**吉永圭介12歳**)……【Dr.D：もちろん、使ってくれてOKじゃ。ただし切手は50円でな。**編**：OFコーナー宛の文章なんかは、古いカードのものでも掲載可能ですからね。】

PC-8801mkⅡSR以降(N88-BASIC V2モード)用



文字交換パズル

移字減世界88

（いじげんせかい）

増　田(22歳)

●ストーリー●

簡単な文字合わせゲームです。画面に表示されるPASS WARDと同じ文字を完成させせます。

●操作方法●

4と6キーを押すと，文字が左右にシフトします。スペース・キーを押すと，アンダーライン上の文字が入れ替わります。ストップ・キーでゲームを終えます。

●プログラム説明●

速度処理の問題と，割り込み処理を行なうため，ほとんどマシン語です。実行する前に必ずSAVEしてください。

マシン語ルーチンは，テキスト画面を直接読んでいるため，プログラム中のWIDTH文，LOCATE文，PRINT文のパラメータは，そのまま入力してください。あと，CMD PLAY文は使えません。これは，マシン語ルーチンがサウンドICのタイマーを使っているためで，音を鳴らすには独自のルーチンが必要です。

「移字減世界88」では，ソフト上で512色中20色をグラデーション用に発色しています。ぜひお試しください。

BE01番地=TIME用フラグ。TIMEが“000”のとき“&H30”になる。
BE04番地=判定用フラグ。“&H22”=一致，“0”=不一致。

●改造のポイント●

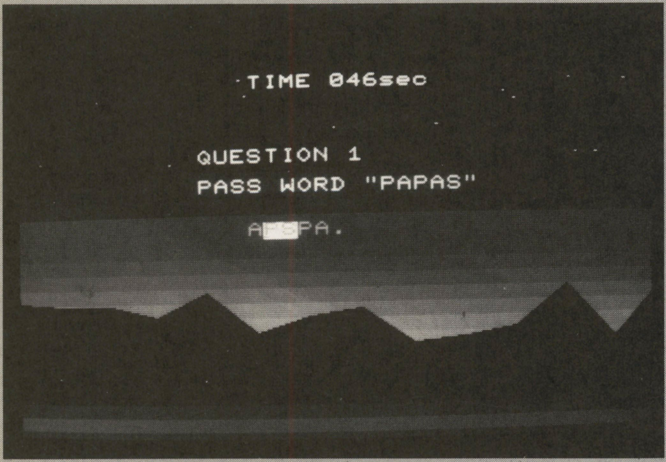
820行のDATA 3バイト目(“0A”)は，4，6キーの入力用のウェイトです。8MHzで遊ぶときは，値を大きくしてください(“14”くらい)。

760行のDATA16バイト目から790行のDATA 7バイト目は，パレット・データです。グラデーションを変更するとき変えてみてください。

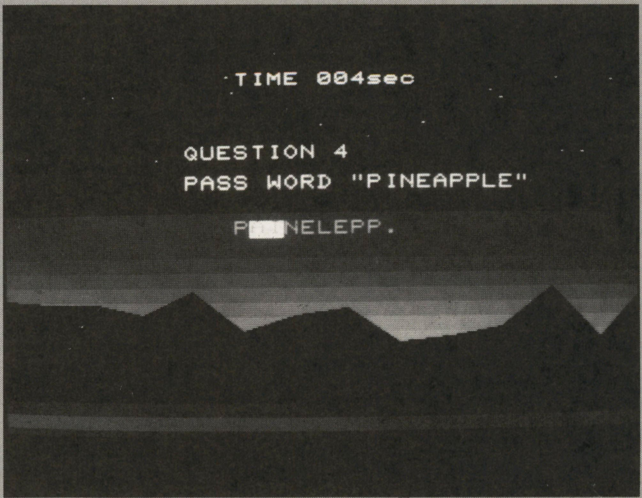
新しく問題を作るときは，DATAの最後に“9”をつけてください(プログラム参照)。TIMEは，350行のPRINT文中の3桁の値を変えると変更できます(最大999sec)。

CHECKER FLAG

Dr.D：文字を入れ替えて目的の単語にするゲームじゃ。
編：問題は何度やっても同じ順番なので，もっとも効率よく並べ替える方法を探してみてね。



◀《写真1》問題1は5文字の並べ替え。簡単だよね



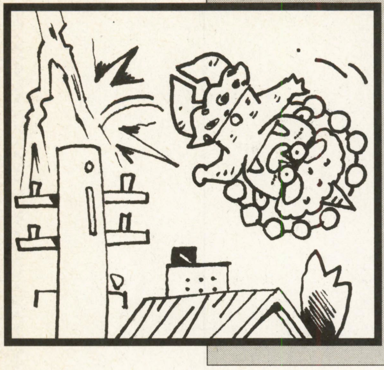
▶《写真2》問題4あたりから長い単語が出てきます

★投稿プログラムを打ち込んでみるものの，自作のアイデアがうかばない。どうしよう。(神奈川県横浜市・早川真人15歳)……【つぐ美：プログラムとはまったく関係ないことしてみれば？いいこと思いつくかも！Dr.D：日常生活どこにでもアイデアは転がってるものじゃ。】

『移字滅世界88』のプログラム・リスト

```
100 SCREEN 0,0
110 NEW CMD
120 CMD STOPM
130 WIDTH 40,25
140 CONSOLE 1,25,0,1
150 COLOR 7,0
160 CLS 3
170 '----------------------------* MASINGO
180 CLEAR,&HB8FF
190 READ A$
200 POKE (&HBE00+I),VAL("&H"+A$)
210 IF A$="!" THEN ELSE I=I+1 : GOTO 190
220 '----------------------------* HAIKEI
230 FOR I=36 TO 199 STEP 16
240 LINE (0,I)-STEP(639,7),1,BF
250 NEXT : POINT (0,120)
260 FOR I=0 TO 650 STEP 50 : LINE -(I,116+RND*30),2 : NEXT
270 LINE (0,148)-(639,148),2
280 PAINT (320,147),2
290 FOR I=0 TO 12
300 LINE (RND*639,RND*50)-STEP(RND*2,0),7
310 NEXT
320 LINE (256,80)-STEP(32,8),3,BF
330 '----------------------------* TEXT WRITE
340 A=&HBEB7 : CALL A : Q=1
350 COLOR 7 : LOCATE 15,0 : PRINT "TIME 060sec"
360 POKE (&HBE00),60
370 POKE (&HBE01),0
380 POKE (&HBE11),&H28
390 READ A$,B$,LAST
400 COLOR 5 : LOCATE 12,5 : PRINT "QUESTION";Q
410 COLOR 5 : LOCATE 12,7 : PRINT "PASS WORD ";CHR$(&H22);A$;CHR$(&H22)
420 COLOR 4 : LOCATE 15,10: PRINT B$;"."
430 COLOR 6 : LOCATE 16,11: PRINT "──"
440 '----------------------------* SOUSA
450 A=&HBECE : CALL A
460 '----------------------------* HANTEI
470 IF PEEK(&HBE01)>0 THEN 640
480 IF PEEK(&HBE04)=0 THEN 440
490 '----------------------------* CLEAR
500 POKE(&HBE04),0
510 FOR I=0 TO 40
520 COLOR 1+RND*6 : LOCATE 15,12: PRINT "COMPLETE"
530 NEXT : CLS
540 IF LAST=9 THEN ELSE Q=Q+1 : GOTO 390
550 POKE (&HBE11),&H3E
560 COLOR 1+RND*6 : LOCATE 13,12: PRINT "CONGRATULATION!!"
570 IF I>0 THEN I=I-1 : GOTO 560
580 COLOR 1+RND*6 : LOCATE 4,14: PRINT "LETS MAKE MORE DIFFICULT QUESTION!"
590 COLOR 1+RND*6 : LOCATE 5,15: PRINT "OR CHALENGE BECOME A MORE FAST!!"
600 IF INP(9)=255 THEN 580
610 COLOR 1+RND*6 : LOCATE 17,12: PRINT "START!!"
620 IF LAST=40 THEN Q=1 ELSE LAST=LAST+1 : GOTO 610
630 CLS : RESTORE 900 : GOTO 350
640 '----------------------------* END
650 COLOR 2 : LOCATE 15,10: PRINT "REGRET..."
660 IF INP(9)=255 THEN 650 ELSE 610
670 '----------------------------* DATA
680 DATA  5A,00,0A,BE,00,00,0A,00,65,BE,F3,08,D9,21,00,BE
690 DATA  35,28,02,18,32,36,3C,21,F2,F3,3A,F4,F3,FE,30,28
700 DATA  05,38,24,3D,18,1E,7E,FE,30,28,06,3D,77,3E,39,18
710 DATA  13,3A,F0,F3,FE,30,20,05,32,01,BE,18,0A,3D,32,F0
720 DATA  F3,3E,39,77,32,F4,F3,3E,BB,D3,45,01,57,03,0D,AF
730 DATA  ED,79,3E,40,ED,79,10,F6,0C,21,8F,BE,D9,DB,09,1F
740 DATA  3E,F3,30,57,08,F3,08,D9,ED,A3,3E,27,D3,44,ED,A3
750 DATA  3E,B7,95,28,02,3E,15,D3,45,06,09,10,FE,3E,24,D3
760 DATA  44,79,1F,0E,54,38,01,0C,D9,3E,F7,D3,45,18,3A,01
770 DATA  40,02,40,03,40,03,41,03,42,03,43,0B,43,13,43,1B
780 DATA  43,23,43,2B,43,33,43,3B,43,3B,44,08,40,10,40,18
790 DATA  40,20,40,28,40,30,40,F3,08,3E,BE,ED,47,DB,32,E6
800 DATA  7F,F6,20,D3,32,3E,02,D3,E6,D3,E4,08,FB,C9,D5,F5
810 DATA  E5,11,96,F8,21,05,BE,DB,09,3C,20,38,77,23,35,20
820 DATA  4E,36,0A,DB,00,FE,EF,28,19,FE,BF,20,3D,62,6B,7E
830 DATA  F5,23,23,03,ED,A0,23,13,7E,FE,2E,20,F6,F1,EB,77
840 DATA  18,2D,EB,E5,56,23,23,7E,FE,2E,28,04,72,57,18,F5
850 DATA  E1,72,18,1B,7E,3C,28,12,35,21,0E,F9,7E,FE,94,20
860 DATA  2C,EB,7E,23,23,56,77,2B,2B,72,21,06,BE,36,01,21
870 DATA  3E,F7,11,96,F8,7E,FE,22,28,0C,EB,03,ED,A1,20,09
880 DATA  EB,23,23,13,18,EF,32,04,BE,E1,F1,D1,C9,23,23,13
890 DATA  13,18,C9,!
900 DATA "PAPAS","APSPA",0
910 DATA "MONKEY","YKENOM",0
920 DATA "BANANA","NABAAN",0
930 DATA "PINEAPPLE","INELEPPPA",0
940 DATA "PEACH","CHEAP",0
950 DATA "PEAR","REAP",0
960 DATA "ORANGE","GERANO",0
970 DATA "PC-8801MA","AM018-8CP",9
```


★286しかさわったことのない僕が，MMX200MHzを体験した。はうあっ！！！（岩手郡・田村倫也13歳）……**【編**：う～ん…いきなり間が飛んでますね，その驚愕の叫びもわかります（苦笑）。**影**：ちょっとした「かるちゃーしょっく」ってとこかな？そのスペックの違いは。**】**



一番高い柱にカミナリを落とせ!

ピカ柱(ちゅう)

小太郎(28歳)

内容

一番高い柱に早くカミナリを落とすゲームです(キー入力訓練にもなります)。

遊びかた

タイトルが出たらランクを入力します。次にTIMEが0になる前に,一番高い柱に対応した文字を(柱の下の文字)押します。カミナリが落ち,当たると次のレベルに行きます(BEEP音がなる)。ちがうキーを叩いたり,ちがう柱にカミナリを落としたり,時間切れのときは,ゲーム・オーバーです。なおレベルが小さいほうが速いです。

注意:大文字なのでキーをロックしてください

入力方法と注意

BASICなのでそのまま入力してください('は省略可)。DOS用なのでDISK-BASICの人は,CONSOLE 0,25,0,1,0 をCONSOLE 0,25,0,1にすれば動くと思います(未確認)。

・機械で自動にウエイトをかけていますが,どうしても速い人は, 170 W=W/2 の行を削除するか,Wに大きな値を入れてください。

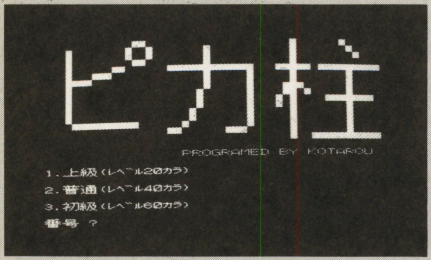
・次のレベルに移るのが早い人は,870行の'を取ってください。以後スペース・キーで次のレベルに行きます。

《第1表》変数表

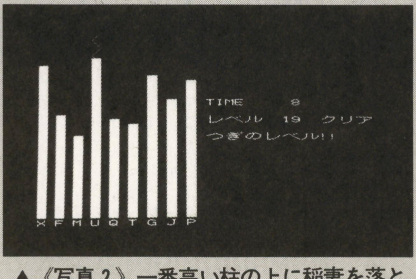
T( ),T$	時間	M( )	文字
W	ウエイト	A$	キー入力
NA$( )	ランキング名前	C	チェック
RK( )	ランク	MIN	小さい数
KN( )	レベル	K	キー押した番号
ME$( )	見出し	MM	高い柱
X,Y	タイトルX, Y	N$	名前入力
L	ランク	Q	ランキング番号
LV	レベル	I,J	雑用
R( )	柱の高さ	H	カミナリ表示用

CHECKER FLAG

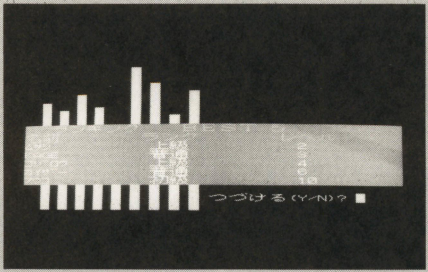
つぐ美:え!?ピカチュウ!?どこどこ? ぴかちゅうどこよ!?
編:ピカ柱です。
つぐ美:………。



▲《写真1》ぜ…絶妙なタイトルだ!



▲《写真2》一番高い柱の上に稲妻を落とそう



▲《写真3》上級はタッチタイピングしないとキツいぞ

★おお,愛読者カードの郵便番号がもう7ケタになっているではないか!?いやあ,時の流れは早いですねぇ(北海道釧路市・C.S.C17歳)……
【編:7ケタなんですよ。対応素早いでしょ(笑)。影:うおー,このソフトじゃ新郵便番号に対応できないぞ~(泣)。しくしく。】

作ったときの苦労など

みなさんはどうやってゲームを作ってますか？私は

1. ゲームのイメージを紙に書く
2. キャラを書く
3. 流れ図を書く（だいたい）
4. プログラミング
5. 音楽音入れ
6. テストプレー

完成です。

★参考にしたもの

・ポケット・モンスター
・影さんのマジックボックス

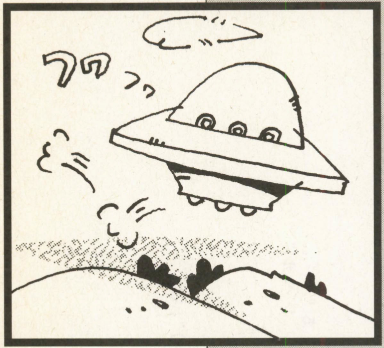
注：DISKでやるときは，20のCONSOLEをCONSOLE 0, 25, 0, 1にしてください。

『ピカ柱』のプログラム・リスト

```
10 'ピカ柱
20 SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1,0
30 COLOR 7,0,0,7,0:COLOR=(2,0)
40 WIDTH 40,25
50 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7,2))
60 'ウエイト
70 FOR I=0 TO 5
80 T$=TIME$
90 IF T$=TIME$ THEN T(I)=T(I)+1:GOTO 90
100 NEXT
110 W=T(0)
120 FOR I=1 TO 5 .
130 IF T(I)>W THEN W=T(I)
140 READ NA$(I),RK(I),KN(I)
150 NEXT
160 '初期値
170 W=W/2
180 ME$(1)="上級":ME$(2)="普通":ME$(3)="初級"
190 'タイトル
200 CLS 3:LOCATE 0,5:COLOR 6
210 PUT(0,0),KANJI(&H2554),PSET,2,0
220 PUT(16,0),KANJI(&H252B),PSET,2,0
230 PUT(32,0),KANJI(&H436C),PSET,2,0
240 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 47
250 IF POINT(X,Y)=2 THEN LINE(X*12,Y*12+32)-(X*12+11,Y*12+11+32),6,BF
260 NEXT:NEXT
270 LOCATE 15,15:PRINT "PROGRAMED BY KOTAROU"
280 'ランク入力
290 LOCATE 0,17:COLOR 7
300 PRINT "1.上級(ﾚﾍﾞﾙ20ｶﾗ)":PRINT
310 PRINT "2.普通(ﾚﾍﾞﾙ40ｶﾗ)":PRINT
320 PRINT "3.初級(ﾚﾍﾞﾙ60ｶﾗ)":PRINT
330 INPUT "番号 ";L
340 IF L<1 OR L>3 THEN 290
350 'メイン
360 LV=L*20:CLS 3
370 LOCATE 20,10:PRINT "レベル ";LV
380 '柱
390 FOR I=1 TO 9
400 R(I)=INT(RND(1)*30)+10
410 IF I<2 THEN 450
420 FOR J=1 TO I-1
430 IF R(J)=R(I) THEN 400
440 NEXT J
450 LINE(I*32,R(I)*5)-(I*32+16,350),5,BF
460 NEXT I
470 '文字
480 FOR I=1 TO 9
490 M(I)=INT(RND(1)*26)
500 IF I<2 THEN 540
510 FOR J=1 TO I-1
520 IF M(J)=M(I) THEN 490
530 NEXT J
540 LOCATE I*2,22:PRINT CHR$(&H41+M(I))
550 NEXT I
560 'キー入力
570 C=0
580 FOR I=0 TO LV
590 LOCATE 20,8:PRINT USING "TIME    ##";LV-I
600 FOR J=0 TO W
610 A$=INKEY$
620 IF A$<>"" THEN J=W:C=1
630 NEXT J
640 IF C>0 THEN I=LV
650 NEXT I
660 'チェック
670 MIN=R(1):MM=1:K=0
680 FOR I=1 TO 9
690 IF A$=CHR$(M(I)+&H41) THEN K=I
700 IF MIN>R(I) THEN MIN=R(I):MM=I
710 NEXT
720 '雷
730 IF C<1 THEN 900
740 H=(R(K)*5+10)/4
750 LINE(K*32+16,0)-(K*32,H),6
760 LINE(K*32+16,H*2)-(K*32,H),6
770 LINE(K*32+16,H*2)-(K*32,H*3),6
780 LINE(K*32+16,H*4)-(K*32,H*3),6
790 IF MM<>K THEN 900
800 'クリア
810 BEEP
820 LOCATE 20,10:PRINT "レベル ";LV;" クリア"
830 IF LV<2 THEN 910
840 LOCATE 20,12:PRINT "つぎのレベル!!"
850 LV=LV-1
860 FOR I=0 TO W:NEXT I
870 'A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN 870
880 CLS 3:GOTO 370
890 'ランク イン？
900 LV=LV+1
910 IF LV>KN(5) THEN 1050
920 'ランク イン 入力
930 LOCATE 20,12:PRINT "ランク イン！"
940 LOCATE 20,14:INPUT "名前は ";N$
950 CLS
960 FOR I=1 TO 5
970 IF LV<=KN(I) THEN Q=I:I=5
980 NEXT I
990 IF Q>4 THEN 1030
1000 FOR I=4 TO Q STEP -1
1010 NA$(I+1)=NA$(I):RK(I+1)=RK(I):KN(I+1)=KN(I)
1020 NEXT I
1030 NA$(Q)=N$:RK(Q)=L:KN(Q)=LV
1040 'ランキング表
1050 LINE(0,12*16)-(639,19*16),1,BF
1060 LOCATE 0,12:COLOR 3
1070 PRINT "  ランキング   B E S T  5"
1080 PRINT "名前         ランク         レベル"
1090 COLOR 7
1100 FOR I=1 TO 5
1110 PRINT NA$(I),ME$(RK(I)),KN(I)
1120 NEXT
1130 'つづける？
1140 LOCATE 20,20:INPUT "つづける(Y/N)";A$
1150 IF A$="Y" OR A$="y" THEN 200
1160 'ランキング  D A T A
1170 DATA ﾑｻｼ,1,2
1180 DATA ｺｼﾞﾛｳ,1,4
1190 DATA ｶｲｻﾞｰ,2,6
1200 DATA ﾌｳｺ,3,10
1210 DATA ｷｮｳ,3,14
```

★…ふぅ（岡山市・H.A17歳）……【**影**：こんなところで思いっきりリラックスするんじゃないっ！うらやましいじゃないか！**編**：そんな…もしかしたら人生に疲れたため息かもしれないじゃないですか。**影**：いいや，この年でそれはないだろう。くぅ～うらやましい。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



迷路+イライラ棒

ふわふわUFO(ユーフォー)

Blue Mirror Soft(18歳)

宇宙の人から

@ΔΘΓΨΕΩΠΣΦΛ@(誰か助けて)

遊びかた

ということで，君は，UFOで宇宙の人を助けに行くことにした。

UFOはカーソル・キーで左右（慣性あり），スペース・キーで上下に動きます。時間内に壁に激突せずに水色のところに着陸してね。

注意：CAPS をロックしてください。

特　徴

コース（迷路）は毎回違うものが自動作成されます（理論上はどんな複雑な迷路でも作成可能）。

最後に

本プログラムは正味55行と短いです。気軽に打ってください。

最近のソフトは…メモリを大量に食いすぎる！昔はメモリ1バイトは一滴の血に等しいと言っていたのに…。

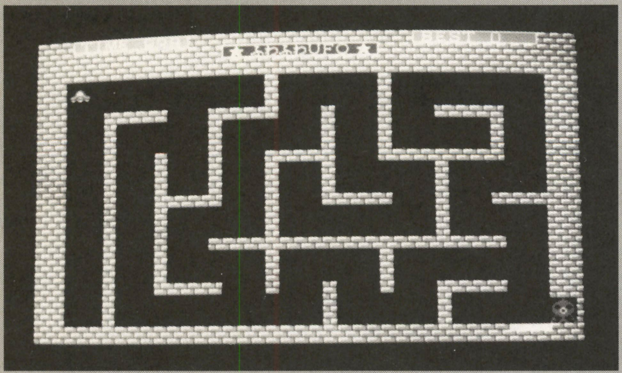
《第1表》変数表

ー自動迷路作成ー	
M(,)	迷路
X,Y	座標
K	移動できる方向の数
P( )	移動できる方向の候補
C	移動する方向
ーMAINー	
WT	ウエイト
T	タイム
BT	ベストタイム
C%(,)	キャラ
DX,DY	UFOの座標
X,Y	UFOの加速度
P	UFOの当たり判定
P1	UFOの当たり判定&ゴール判定
ーキャラ定義ー	
X,Y	座標
B	倍率
C	キャラの色データ
A$	データリード
ーその他ー	
H,I,J	ループ

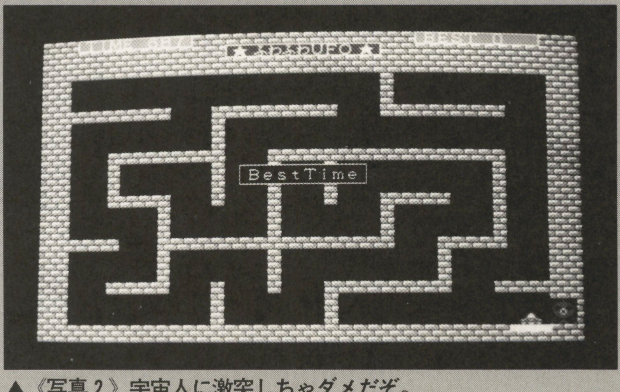
CHECKER FLAG

編：UFOのふわふわ感がよく出ていますね。

Dr.D：しかし…あまり爽快感のないゲームになってしまったのぉ…。



▲《写真1》右下の宇宙人のところまでいくのだ！



▲《写真2》宇宙人に激突しちゃダメだぞ。

★1月号闘技場のヘボスさんへ。私は2次元にすらいない(笑)気を落とすな！(北海道苫小牧市・THE☆ダイズ18歳)……【影：するってぇと，ダイズ君の彼女は4次元にいるのか…。･･･私の頭脳では想像すらつかないが。彼女，ドラ○もんのポケットの中に住んでるの？】

```
1 'save "B:¥bms¥UFO": '開発コードネーム [BMS-008]
2 REM ******************************************************************
3 REM ***                 ふわふわＵＦＯ for PC-9801ｼﾘｰｽﾞ DOS/DISK-BASIC ***
4 REM ***                 Copyright(C) 1997/11 by Blue Mirror Soft ***
5 REM ***************************************************小平　拓***
6 '
100 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0,0,1:COLOR 7,,,,1:CLS 3
110 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DIM C%(257,2)    :WT=200 '←ウエイト
120 FOR I=0 TO 7:READ A$:COLOR=(I,VAL("&h"+A$)):NEXT I
130 FOR H=0 TO 2:FOR I=0 TO 1:READ A$:FOR J=1 TO 64:C=ASC(MID$(A$,J,1))-48
140    B=1-(H>0):LINE(X,Y)-STEP(1,B-1),C¥8,B:LINE(X+2,Y)-STEP(1,B-1),C MOD 8,B
150    X=(X+4)*-(X<28):Y=Y-(X=0)*B:NEXT J,I:GET(0,0)-(31,16*B-1),C%(0,H)
160 CLS 2:Y=0:NEXT H
170 '―――――――――――――――――――<迷路作成>―――――――――――――――――――――――
180 *MAZE: DIM M(10,7):X=5:Y=3:M(X,Y)=-1 '←Ｘ，Ｙを変えてみよう（X=1-9,Y=1-6)
190  FOR I=0 TO  7:M(0,I)=-2:M(10,I)=-2:NEXT I
200  FOR I=0 TO 10:M(I,0)=-2:M(I, 7)=-2:NEXT I
210  FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 19:PUT(32*J,32*I+(I=12)*16),C%(0,1),PSET:NEXT J,I
220  FOR I=1 TO  6:FOR J=0 TO  8:LINE(39+64*J,56*I)-STEP(47,39),0,BF  :NEXT J,I
230   K=0:IF M(X-1,Y)=0 THEN K=K+1:P(K)=1
240       IF M(X+1,Y)=0 THEN K=K+1:P(K)=2
250       IF M(X,Y-1)=0 THEN K=K+1:P(K)=3
260       IF M(X,Y+1)=0 THEN K=K+1:P(K)=4
270   IF K=0 THEN *M ELSE C=P(INT(RND*K)+1)
280   LINE(39+64*(X-1)+24*((C=1)-(C=2)),56*Y+24*((C=3)-(C=4)))-STEP(47,39),0,BF
290   X=X+(C=1)-(C=2):Y=Y+(C=3)-(C=4):M(X,Y)=C :GOTO 230
300   *M:C=M(X,Y):X=X-(C=1)+(C=2):Y=Y-(C=3)+(C=4):IF M(X,Y)<>-1 THEN 230
310 '――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――
320  LINE(231,15)-(407,31),7,BF,3:LOCATE 30,1:PRINT"★ ふわふわＵＦＯ ★"
330  LINE(47,0)-(191,15),7,BF,1:LOCATE 7,0:PRINT AKCNV$("TIME 999 ")
340  LINE(447,0)-(591,15),7,BF,1:LOCATE 57,0:PRINT AKCNV$("BEST"+STR$(BT))
350  LINE(552,376)-(600,384),5,BF:ERASE M:X=0:Y=0:DX=40:DY=64:T=999
360  PUT(599,344),C%(0,2),PSET:PUT(DX,DY),C%(0,0)
370  WHILE INKEY$>"":WEND:WHILE INKEY$="":WEND:WHILE INKEY$>"":WEND
380 '―――――――――――――――――――<Ｍ Ａ Ｉ Ｎ>――――――――――――――――――――
390 *MAIN:X=X+(INP(&HEA)=123)-(INP(&HE8)=251):Y=(INP(&HE9)=191 AND T>0)*4+2
400  PUT(DX,DY),C%(0,0) :DX=DX+X:DY=DY+Y :PUT(DX,DY),C%(0,0):P=0
410  FOR I=0 TO 1:P=P+POINT(DX+9+13*I,DY)+POINT(DX+2+27*I,DY+15):NEXT I
420  P1=INT(DX+16,DY+16):P=P+P1:FOR I=0 TO WT:NEXT I
430  T=T+(T>0):LOCTE 15,0:PRINT AKCNV$(STR$(T)+" "):IF P=0 THEN *MAIN
440 '―――――――――――――――――――<Ｅ Ｎ Ｄ>――――――――――――――――――――――
450  IF P1=5 THEN 470 ELSE FOR I=0 TO 19:BEEP 1
460  PUT(DX+RND*26,DY+RND*16),KANJI(298),,INT(RND*6)+2,0:BEEP 0:NEXT I
470  P=-(P1=5):IF T=>BT AND P1=5 THEN BT=T:P=2
480  LINE(247,171)-(391,195),5,BF,0:LOCATE 32,11
490  PRINT AKCNV$(MID$("GameOver CLEAR! BestTime",P*8+1,8)):BEEP
500  WHILE INKEY$>"":WEND:WHILE INKEY$="":WEND:CLS :GOTO *MAZE
510 '―――――――――――――――――――<Ｄ Ａ Ｔ Ａ>―――――――――――――――――――――
520 DATA 000,AAA,0F0,777,F00,F0F,FF0,FFF
530 DATA "0002@000000BB000002EZ@00002GZ@00002]]@0000Bm]B0000Bm]B0000BBBB00"
540 DATA "0BFBBbB00BbBBFB02fBFbBf@2BBBBBB@2BBBBBB@0BBBBBB00f'ff6f00606'0'0"
550 DATA "ooi;ooi;i99;i99;999;999;KKKKKKKi;ooi;oo9;i99;i99;999;99KKKKKKKK"
560 DATA "ooi;ooi;i99;i99;999;999;KKKKKKKi;ooi;oo9;i99;i99;999;99KKKKKKKK"
570 DATA "0002@000002BB@0002BBBB@00BBBBBB02B2BB@B@2@0BB02@2B2Fb@B@2BBcNBB@"
580 DATA "2BBcNBB@0BBFbBB002BBBB@00B2BB@B02@@2@22@2B0BB0B@B22BB@@BB02@2@0B"
```

by ハマダラカ

評…これからすべてダラカの時代っつうわけ…(編)

by 邪道坊や

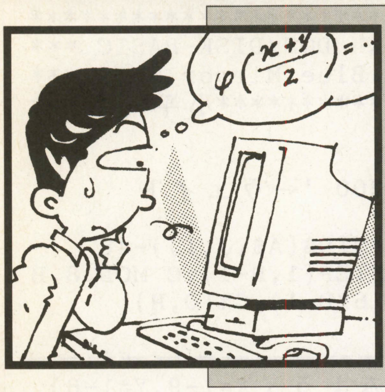
評…どうせならファイアのほうも…(影)

by 正木柾

評…大変お待たせしました。また投稿してね。(つぐ美)

★OFって「大江戸風来坊」のことかと思った。すみません。(高知市・MS.COM17歳)……【影：甘いな，OF＝「おかかおむすびふりふりシェイク」なのだ。編：そうですか，初耳ですが…じゃあ今回のOFの頭のとこ，なおしておきますね。影：…！編君すまんっ私が悪かった。】

PC-9801シリーズ互換機（N-88日本語BASIC（86）DOS-BASIC）用



ゲーム感覚で数学を！

関数（かんすう）シューティング・ゲーム

浜田　明己（41歳）

プログラムについて

啓林館から出たバルーン・シューティングという数学ソフトのパクリです。

ゲーム感覚で，関数について，より身近に感じさせ，より理解を深めさせるため，そして計算力アップのため，このプログラムを作ってみました。

これは，グラフ上の緑の点を通る関数式を入力して，それらの点に当てるゲームです。レベルが上がるにつれて，点の個数が増えていきます。なるべく少ない回数で，それらの点を通る関数式を計算し，入力します。時間は無制限にありますので，安心して計算してください。チャンスは3回までです。

例えば，点(A，B)がある場合，定数関数Y＝Bと入力すればいいのですが，それではあまりにもつまらなすぎます。それに1回に1点しか通りません。レベル3では，4点ありますので，3回のチャンスでは，全部の点を通ることができません。

中2以上であれば，2点を通る直線の関数を入力したいところ。2点(A，B)，(C，D)がある場合，A≠Cとなっていますので，1次関数Y＝(D－B)／(C－A)＊(X－A)＋Bを入力するのです。

高校生だったら，2次関数Y＝(D－B)／(C－A)^2＊(X－A)^2＋Bを入力すればよいでしょう。

3点以上でも，Y＝P＊X^2＋Q＊X＋R，またはY＝P＊X^3＋Q＊X^2＋R＊X＋Sとし，点の座標を代入し，連立1次方程式を作り，係数P，Q，R，Sを決定すれば，1回ですべての点を通る関数を作ることができます。高2以上には，ここまで要求したいところですが，計算が大変なので，2次関数で十分でしょう。

入力方法について

すべてBASICです。そのまま入力してください。

タイトル画面がわずらわしい場合は，130行から190行を削ってもかまいません。ただし，CHAIN MERGE文を使っているので，RENUMBERはしないほうがいいでしょう。

また，プログラムの実行ディレクトリ（フォルダー）を作業領域にしているので，フロッピー・レベルで動かしている人は，そのフロッピーのライト・プロテクトをはずしておいてください。

遊びかた

学年によって，定数関数はだめ，1次関数はだめ，等とハンデをつけて，友達と競い合うと面白いと思います。

BASICが認識できるすべての関数が入力できます。これはいい関数のグラフの勉強になると思います。

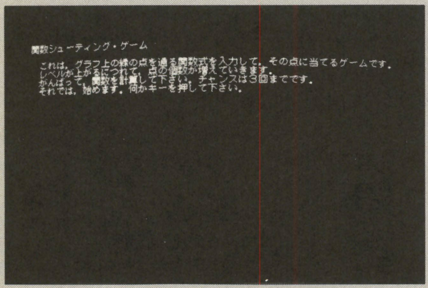
ちなみに，私は数学を教えている者ですが，同僚のゲーム好きの先生には，直線はだめ，曲線のみ，という条件で遊んでもらっています。

注意点

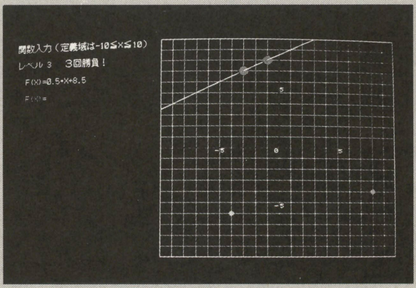
定義域が－10≦X≦10の関数を入力してください。ただし，この範囲内で分母が0になる場合が少しくらい含まれても問題はありません。SQR(X)やLOG(X)のような関数は，－10≦X＜0で定義できませんので，だめです。

改造点

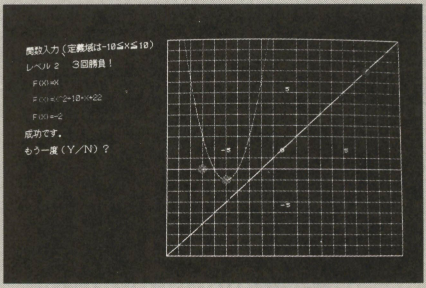
本当は，関数の複雑さによって，点に差をつけたかったのですが，それは無理だったので，点はつけないことにしました。その代わりにパーフェクトに点を通



▲《写真1》ルールをよく読もう！



▲《写真2》関数のグラフで点を全部貫けばOK



▲《写真3》0，1，2次の関数を一つずつ使って解いた

★家の近所の猫は犬小屋に住んでいます。影さんは何小屋に住んでますか？（千葉県君津市・しるばい20歳）……【影：ウサギ小屋…は一応一軒家なのか？だとするとハムスター小屋なんてのが適当か？酷いときは編集部の机の下なんていうのも…。編集長：それは自業自得。】

ったときには，「パーフェクト！」と表示するようにしています。

しかし，レベルによって点を変えたり，一つの関数で2個以上の点を通れば，個数につれて点を上げていってもよいでしょう。

あと，レベル数を3から4，5くらいに上げてもいいかもしれません。

また，時間制限はつけないほうがよいと思います。じっくりと正確に関数計算をしてほしいからです。あせって，安易な関数を入力してしまうのでは，最初の主旨に合いません。

★参考にしたもの

・啓林館「バルーン・シューティング」

《第1表》変数表

LV	レベル（1〜3）
K	関数の入力回数（0〜3）
XP(J),YP(J)	点のx，y座標
X,Y	グラフ上の点のx，y座標
DAME	入力関数がまだ通ってない点の個数（0〜4）
F(J)=1	J番目の点に関数がまだ通っていない
F(J)=0	J番目の点に関数がすでに通っている
F$	入力関数
P=1	パーフェクト
P=0	1回以上失敗
I	グラフの方眼のx，y座標

CHECKER FLAG

Dr.D：ちょっとツメがあまいのぉ…DEF文を使うとプログラムはスマートに書けるがf(x)=（3−4）／（2−9）＊（x−3）というようにそのまま数字を書いてもクリアできてしまうぞ。ルールを守らなくてもクリアできるゲームは，やる気もしなくなるものじゃ。スコアやTIMEというのもゲームに締まりをもたせるうえで，重要なのじゃ。普通のグラフ描画ツールでは誰もやってみようとは思わんぞ。ちょっときびしかったかの？要は遊び心じゃ！

『関数シューティング・ゲーム』のプログラム・リスト

```
100 'SAVE"FT_SHOOT.BAS",A '行番号に注意
110 ON ERROR GOTO *ER:ON STOP GOSUB *STP:STOP ON:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
120 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3:COLOR 7
130 PRINT"関数シューティング・ゲーム":PRINT
140 PRINT"　これは，グラフ上の緑の点を通る関数式を入力して，その点に当てるゲ";
150 PRINT"ームです．"
160 PRINT"　レベルが上がるにつれて，点の個数が増えていきます．"
170 PRINT"　がんばって，関数を計算して下さい．チャンスは３回までです．"
180 PRINT"　それでは，始めます．何かキーを押して下さい．"
190 WHILE INKEY$="":WEND:WHILE INKEY$<>"":WEND:CLS
200 DIM XP(3),YP(3),F(3),T$(1),P$(1):LV=0
210 T$(0)="成功です．":T$(1)="残念でした．":P$(0)="":P$(1)="パーフェクト！"
220 VIEW(255,0)-(639,399):WINDOW(-10,-10)-(10,10)
230 WHILE LV<>1 AND LV<>2 AND LV<>3:PRINT"関数シューティング・ゲーム":PRINT
240  INPUT"　レベル（１～３）？　",LV:CLS
250 WEND
260 '
270 *PLT:GOSUB *G.SECTION
280 FOR J1=0 TO LV:F(J1)=0
290  XP(J1)=INT(19*RND)-9:YP(J1)=INT(19*RND)-9:DAME=0:J2=0
300  WHILE DAME=0 AND J2<J1:DAME=-(XP(J2)=XP(J1) OR YP(J2)=YP(J1)):J2=J2+1
310  WEND:ON DAME GOTO 290
320  CIRCLE(XP(J1),-YP(J1)),.2,4,,,,F
330 NEXT:K=1:DAME=LV+1:P=1
340 '
350 *INPT:LOCATE 0,0:PRINT"関数入力（定義域は-10≦X≦10）"
360 LOCATE 0,2:PRINT"レベル";LV;"　３回勝負！":F$=""
370 WHILE F$="":LOCATE 2,2*K+2:COLOR -5*(K=1)-6*(K=2)-3*(K=3):INPUT"F(X)=",F$
380 WEND:COLOR 7
390 F$="450 DEF FNY(X)="+F$ '行番号に注意
400 OPEN"FT_DATA.DAT" FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,F$:CLOSE
410 CHAIN MERGE"FT_DATA.DAT",420,ALL '行番号に注意
420 KILL"FT_DATA.DAT"
430 '
440 *FT
450 DEF FNY(X)=X
460 FOR X=-10 TO 10 STEP .01:Y=FNY(X)
470  IF ABS(Y)<=10 THEN PSET(X,-Y),-5*(K=1)-6*(K=2)-3*(K=3)
480  FOR J=0 TO LV:ON F(J) GOTO 500
490   ON -(SQR((XP(J)-X)*(XP(J)-X)+(YP(J)-Y)*(YP(J)-Y))<.01) GOSUB *CHECK
500 NEXT:NEXT
510 IF DAME>0 AND K<3 THEN K=K+1:P=0:GOTO *INPT
520 '
530 *ENDING:LOCATE 0,2*K+4:PRINT T$(-(DAME>0));P$(P)
540 PRINT:PRINT"もう一度（Ｙ／Ｎ）？"
550 A$="":WHILE A$="":A$=INKEY$:WEND:WHILE INKEY$<>"":WEND
560 IF A$="Y" OR A$="y" THEN RUN ELSE ON -(A$<>"N" AND A$<>"n") GOTO 550
570 '
580 *STP:COLOR 7:END
590 '
600 *G.SECTION
610 FOR I=-9 TO 9:K=-(I=0)-7*(I<>0)
620  LINE(-10,I)-(10,I),K,,&HAAAA:LINE(I,-10)-(I,10),K,,&HAAAA
630 NEXT
640 LINE(-10,-10)-(10,10),7,B
650 PUT(88,202),KANJI(&H12D):PUT(184,302),KANJI(&H12D)
660 PUT(289,202),KANJI(&H135):PUT(97,202),KANJI(&H135)
670 PUT(193,91),KANJI(&H135):PUT(193,302),KANJI(&H135)
680 PUT(184,202),KANJI(&H130):RETURN
690 '
700 *ER:RESUME NEXT
710 '
720 *CHECK:FOR JJ=1 TO 100:BEEP:NEXT:CIRCLE(X,-Y),.4,2,,,,F:F(J)=1:DAME=DAME-1
730 RETURN
```

★僕のアイボーのMSXのディスク・ドライブがいかれた。でもあわてずさわがず修理に出すぞ～。(宮城県仙台市・**千葉雄太19歳**)……**【つぐ美**：大切にしてあげてるのね。**Dr.D**：うむ。その心は忘れずにな。**つぐ美**：ん～。1年に1回ぐらい愛機の点検するといいのかも…。**】**

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用

倉庫番タイプのパズルゲーム

RED(レッド) CRYSTAL(クリスタル) 1998

巽　洋平(18歳)

内容

倉庫番みたいな思考型パズルゲームです。画面上のレッドクリスタルをすべて集めて，右上に現れる出口に行くとROUNDクリアです。全5面です。

遊ぶ前に

プログラム自体は大してむずかしことをしていません。が，DATA文がかなり長いので，入力ミスには気をつけましょう。また，サウンドボードを持っていない人は，PLAY文を削ってください。なお，このプログラムにはウェイト測定機能がついていますが，あまり役にたたないことがわかったので，各自で適当なウェイトをかけましょう(ごめんなさい)。

操作方法

テンキー(2468)…：フェアリーの移動

ESC キー……………：ギブアップ(その面のはじめからやり直し)

スペース・キー　……：オープニングとROUNDクリア時に押す

改造方法

このゲームはプログラムの長さの都合上5面までです。ものたりない人は，面を増やしてみましょう。

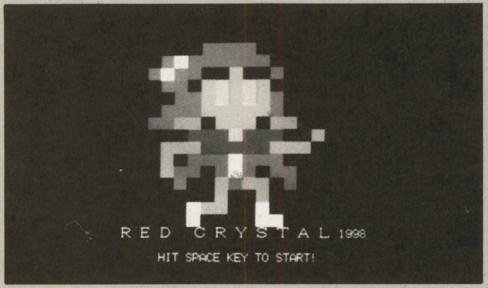
面データ　0-壁，1-床，2-氷A，3-氷B，4-フェアリー，5-レッドクリスタル，6-ターンクリスタル，7-キューブ

既存の面を参考に，新しい面を作ってください。ただし，80行のMXRDの値を追加した面のぶんだけ増やしてください。

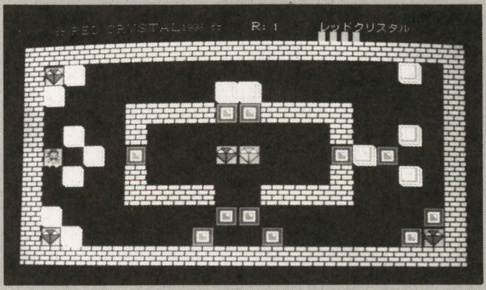
また，11面以上作る場合は，DIM文を

《第1表》キャラクター紹介

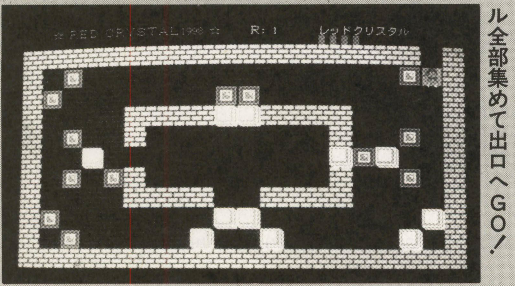
[色]	[名前]	[特徴]
エメラルド	壁	ただの壁。通れません
灰色	床	通ったり，氷などをおけます
青	氷A	凸型の氷。押して動かせます
濃い青	氷B	凹型の氷。主人公のみ通れます
主人公	フェアリー	主人公。彼女を操作します
宝石・赤	レッドクリスタル	これを全部集めると出口が出ます
宝石・緑	ターンクリスタル	画面の氷Aと氷Bが反転します
緑	キューブ	押して動かせます。ターンクリスタルをとっても変化しません



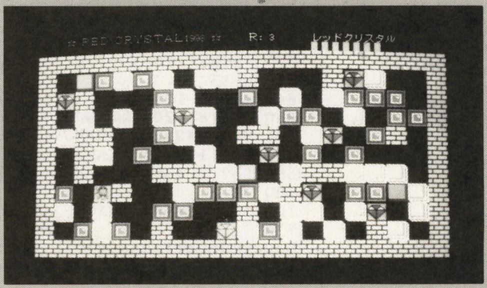
◀《写真1》イケイケな感じの主人公だなぁ～



◀《写真2》緑のクリスタルは氷AとBが反転する



◀《写真3》赤いクリスタル全部集めて出口へGO!



◀《写真4》うぅ…見てるだけで頭が痛くなる3面

★プログラムの間にあるイラストはどこ宛に送ればいいのですか?(埼玉県川越市・**マスクド鴨田屋16歳**)……【**Dr.D**：「特選投稿プログラム・コーナー」宛でOKじゃ。**影**：たまに(しょっちゅう?)あくせすROOM宛のイラストを引き抜いてくるけどな。**編**：…すみません。】

《第2表》主な変数表

T(,)	…………現在の面を記憶
PT(, ,)	………すべての面を記憶
P1( )	…………グラフィック関連
R1( )	…………上に同じ
RD	……………現在のラウンド数
MXRD	……最大のラウンド数
WT	……………ウェイト
X,Y	……………主人公の現在位置
CRS	……………この面で集めるべきレッドクリスタルの数
GETCRS	……取ったレッドクリスタルの数
その他	………雑用

変更する必要があるので注意！一つの面につきフェアリーは1人だけ，レッドクリスタルは一つ以上必要です。その他の改造は，色の変更ぐらいでしょうかね。

あとがき

このゲームは，今まで僕が作ったプログラムの集大成みたいなものです。最近は，DISK-BASICの投稿が少ないので作ってみました。まともなプログラムを作るのはおよそ2年ぶりなので，わかりにくいプログラムに仕上がってしまいました。とりあえずバグはない（と思う）のですが，打ち込むのが面倒だと思います。ガンバって打ち込んでください。これからもよろしくお願いします。

CHECKER FLAG

編：典型的なパズルですね。
Dr.D：ふむ，プログラムも短いしの。少し注文をつけるとすれば主人公のバックは透明化してほしかったの。

『RED CRYSTAL 1998』のプログラム・リスト

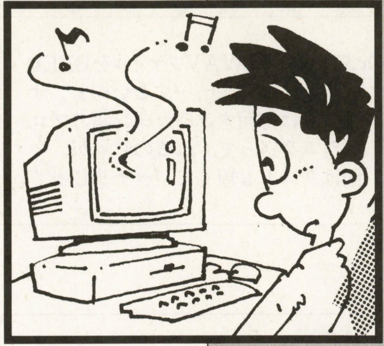
```
10 '///////////////////////////////////////////////////////////////////
20 '/ R E D   C R Y S T A L1998           1997/10          Y.TATSUMI       /
30 '///////////////////////////////////////////////////////////////////
40 CLEAR ,&H7F00:SCREEN 3,0,0,0:CLS 3:CONSOLE,,0,1:COLOR,,,,2
50 DEFINT A-E,P,T:KEY 7,"COLOR:CLS 3"+CHR$(13):COLOR=(15,&H9F6)
60 PLAY ALLOC 255:PLAY "MBL32"      'サウンドボードのない人はＰＬＡＹ文をけずる
70 DIM T(19,11),PT(9,19,11),P1(10000),R1(655)
80 RD=1:MXRD=5
90 ' *****************************************************  ウェイト測定  **
100 T$=TIME$:WHILE T$=TIME$:WEND
110 T$=TIME$:WHILE T$=TIME$:WT=WT+.5:WEND
120 ' ************************************************  グラフィックの準備  **
130 FOR J=0 TO 15:READ A$
140 FOR I=0 TO 15:R=VAL("&h"+MID$(A$,I+1,1))
150 PSET(I,J),R:IF R=4 OR R=12 THEN PSET(I+32,J),8
160 NEXT I,J
170 GET@(0,0)-(15,15),R1(0):GET@(32,0)-STEP(15,15),R1(300)
180 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:PUT@(I*16,J*16),R1(0),PSET
190 PUT@(I*16+32,J*16),R1(300),PSET:NEXT J,I
200 GET@(32,0)-STEP(31,31),P1(500)
210 FOR I=2 TO 7:PUT@(I*32,0),P1(500):NEXT
220 FOR I=4 TO 6:LINE(I*32+2,2)-STEP(27,27),1,BF:LINE(I*32+2,2)-STEP(27,27),13,B
:NEXT
230 FOR H=2 TO 5
240  FOR J=0 TO 15:READ A$
250  FOR I=0 TO 15:R=VAL("&h"+MID$(A$,I+1,1))
260  IF R>0 THEN LINE(I*2+H*32,J*2)-STEP(1,1),R,BF
270  IF H=4 THEN LINE(I*16+160,32+J*16)-STEP(15,15),R,BF
280  IF H=5 AND R>0 THEN LINE(I*2+192,J*2)-STEP(1,1),R+2,BF
290 NEXT I,J,H
300 LINE(226,2)-STEP(27,27),12,BF:LINE(226,2)-STEP(24,23),4,BF
310 FOR I=0 TO 7:GET@(I*32,0)-STEP(31,31),P1(I*500):NEXT
320 LINE(0,0)-(255,31),0,BF
330 ' *****************************************************  タイトル画面  **
340 SCREEN 3,0,0,1
350 LOCATE 20,18:PRINT "R E D   C R Y S T A L 1998"
360 LOCATE 26,20:PRINT "HIT SPACE KEY TO START!"
370 GOSUB *HITSP
380 ' ****************************************************  ゲーム画面作成  **
390 FOR H=0 TO MXRD-1:FOR J=2 TO 10:READ A$
400 FOR I=1 TO 18:PT(H,I,J)=VAL("&h"+MID$(A$,I,1))
410 NEXT I,J,H
420 CLS 3:SCREEN 3,0,0,0
430 IF RD>MXRD THEN *ENDING
440 FOR I=1 TO 19:FOR J=1 TO 11 STEP 10:PUT@(I*32,J*32),P1(0),PSET:NEXT J,I
450 FOR J=1 TO 11:FOR I=0 TO 19 STEP 19:PUT@(I*32,J*32),P1(0),PSET:NEXT I,J
460 FOR J=2 TO 10:FOR I=1 TO 18
470 T(I,J)=PT(RD-1,I,J):PUT@(I*32,J*32),P1(T(I,J)*500),PSET
480 IF T(I,J)=4 THEN T(I,J)=1:X=I:Y=J
490 IF T(I,J)=5 THEN CRS=CRS+1
500 NEXT I,J
510 SCREEN 3,0,0,1:GOSUB *PR1
520 ' ***********************************************************  キー入力  **
530 I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):I9=INP(&HE9):X1=0:Y1=0
540 IF I0=239 THEN X1=-1:Y1=0
550 IF I0=191 THEN X1=1:Y1=0
560 IF I0=251 THEN X1=0:Y1=1
570 IF I1=254 THEN X1=0:Y1=-1
580 IF I9=127 THEN GOSUB *SE1:CRS=0:GETCRS=0:T(18,1)=0:GOTO 420
590 IF X1=0 AND Y1=0 THEN 530
600 ON T(X+X1,Y+Y1)+1 GOTO 530,610,650,610,610,680,690,650
610 PUT@(X*32,Y*32),P1(T(X,Y)*500),PSET
620 X=X+X1:Y=Y+Y1:PUT@(X*32,Y*32),P1(2000),PSET
630 IF X=18 AND Y=1 THEN GOSUB *RDCLEAR:GOTO 420
640 GOSUB *WT:GOTO 530
650 X3=X+X1*2:Y3=Y+Y1*2:IF T(X3,Y3)<>1 THEN 530
```

★12月号のフライトシミュレータの写真でF15とF14が逆でした。(佐賀郡・ヒコーキマニア16歳)……【**編**：ご報告ありがとうございました。大変申しわけないです。**影**：何だよ，ヒコーキなんてみんな同じだろう。空飛んでりゃいいんだから。**編**：…怒りますよ。**影**：…ぅ…。】

```
660 SWAP T(X+X1,Y+Y1),T(X3,Y3)
670 PUT@(X3*32,Y3*32),P1(T(X3,Y3)*500),PSET:GOTO 610
680 GOSUB *RED:GOTO 610
690 GOSUB *GRN:GOTO 610
700 *PR1 ' ****************************************************  上部表示  **
710 COLOR 4:LOCATE  6,0:PRINT "☆ RED CRYSTAL1998 ☆"
720 COLOR 5:LOCATE 42,0:PRINT "R:";RD
730 COLOR 1:FOR I=1 TO CRS:LOCATE 52+I*2,1:PRINT "■ ":NEXT
740 COLOR 7:LOCATE 54,0:PRINT "レッドクリスタル"
750 RETURN
760 *RED ' ***********************************************  クリスタル獲得  **
770 GOSUB *SE2:GETCRS=GETCRS+1
780 COLOR 2:LOCATE 52+GETCRS*2,1:PRINT "■ ":COLOR 7
790 IF CRS=GETCRS THEN T(18,1)=1:PUT@(576,32),P1(500),PSET
800 T(X+X1,Y+Y1)=1:RETURN
810 *GRN ' ********************************************  ターンクリスタル  **
820 GOSUB *SE3
830 FOR I=1 TO 18:FOR J=2 TO 10
840 IF T(I,J)=2 THEN T(I,J)=3:PUT@(I*32,J*32),P1(1500),PSET:GOTO 860
850 IF T(I,J)=3 THEN T(I,J)=2:PUT@(I*32,J*32),P1(1000),PSET
860 NEXT J,I
870 T(X+X1,Y+Y1)=1:RETURN
880 *RDCLEAR ' ********************************************  ラウンドクリア  **
890 LOCATE 54,0:PRINT "ラウンド";RD;"CLEAR!"
900 GOSUB *SE4:RD=RD+1
910 CRS=0:GETCRS=0:T(18,1)=0
920 FOR I=0 TO 9:GOSUB *WT:NEXT
930 GOSUB *HITSP:RETURN
940 *HITSP ' ***********************************************  SPACE入力待ち  **
950 IF INP(&HE9)<>191 THEN 950
960 GOSUB *SE1:RETURN
970 *WT:FOR W=1 TO WT:NEXT W:RETURN
980 *SE1:PLAY "@63O5E":RETURN          ' サウンドボードのない人はＰＬＡＹ文をけずる
990 *SE2:PLAY "@12O5CEG8":RETURN
1000 *SE3:PLAY "@12O5CEGEC8":RETURN
1010 *SE4:PLAY "L16@12O5GECGECCEGO6C1L32":RETURN
1020 *ENDING ' ********************************************  エンディング  **
1030 FOR I=0 TO 19:FOR J=1 TO 11
1040 PUT@(I*32,J*32),P1(1000),PSET
1050 NEXT J,I
1060 SCREEN 3,0,0,1
1070 LINE(128,128)-STEP(383,159),0,BF
1080 LOCATE 23, 9:PRINT "Congratulations!"
1090 LOCATE 21,12:PRINT "R E D  C R Y S T A L 1998"
1100 LOCATE 27,15:PRINT "PRESENTED  By  Y.TATSUMI"
1110 GOSUB *HITSP:CLS 3:END:RUN
2000 '    ///////////////////////////////////////////////////////  壁  ////////
2010 DATA 45454545454545C0,54545454545454C0,45454545454545C0,54545454545454C0
2020 DATA 45454545454545C0,5454545454545CC0,CCCCCCCCCCCCCCC0,0000000000000000
2030 DATA 454545C045454545,545454C054545454,454545C045454545,545454C054545454
2040 DATA 454545C045454545,54545CC054545454,CCCCCCC0CCCCCCCC,0000000000000000
2050 '    ///////////////////////////////////////////////////  氷  A  //////
2060 DATA 7777777777777700,7111111111111770,71777777777117D7,71755555557117D7
2070 DATA 71755557757117D7,71755555757117D7,71755555557117D7,71755555557117D7
2080 DATA 71755555557117D7,71755555557117D7,71777777777117D7,71111111111117D7
2090 DATA 71111111111117D7,77777777777777D7,07DDDDDDDDDDDD77,0077777777777777
2100 '    ///////////////////////////////////////////////////  氷  B  //////
2110 DATA 0000000000000000,0DDDDDDDDDDDDDD0,0D999999999999D0,0D999999999999D0
2120 DATA 0D997777777799D0,0D997DDDDDD799D0,0D997DDD77D799D0,0D997DDDD7D799D0
2130 DATA 0D997DDDDDD799D0,0D997DDDDDD799D0,0D997DDDDDD799D0,0D997777777799D0
2140 DATA 0D999999999999D0,0D999999999999D0,0DDDDDDDDDDDDDD0,0000000000000000
2150 '    ///////////////////////////////////////////////////  フェアリー  ////
2160 DATA 0000000000000000,000000EEEE000000,00023EEEEEE00000,00232EAAFAAE0000
2170 DATA 0002EAF1F1FA0000,0000EEF1F1FE0000,000EEEFFFFFE0000,00EEDD0FFF0DD000
2180 DATA 00000CCC4CCC00F0,000FFFCCCCCFFF00,000F0BBB3BBB0000,000FBB0B3B0BB000
2190 DATA 0000B00FBFF0B000,0000000F00F00000,000005FF00500000,0000050000550000
2200 '    ///////////////////////////////////////////////////  クリスタル  ////
2210 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000AAAAAAA00000,000AA22222AA0000
2220 DATA 00A33A222A33A000,0A3333A2A3333A00,AAAAAAAAAAAAAAA0,A222222A222222A0
2230 DATA 0A22222A22222A00,00A2222A2222A000,000A222A222A0000,0000A22A22A00000
2240 DATA 00000A2A2A000000,000000AAA0000000,0000000A00000000,0000000000000000
2250 ' ---------------------------------------------------------  ROUND1  --
2260 DATA 521111111111111121,211111112211111111,111100003300001111
2270 DATA 121101111111101121,412131115611132311,121101111111101121
2280 DATA 111100001100001111,211111113311111113,521111131131111135
2290 ' ---------------------------------------------------------  ROUND2  --
2300 DATA 411211121115121211,201020202010201030,111211111211121110
2310 DATA 302010201020102010,121112121212111210,102020102010102010
2320 DATA 121512121211111250,102010101020302010,521212121112121110
2330 ' ---------------------------------------------------------  ROUND3  --
2340 DATA 173232122011105211,501113211312123331,121212521123312133
2350 DATA 200113211001251301,102131121151313111,101110002712002221
2360 DATA 314011233320513372,212113311012212512,132310116232121021
2370 ' ---------------------------------------------------------  ROUND4  --
2380 DATA 641132111510512113,120001210000110011,105312110512111013
2390 DATA 101000100221332321,121371717171112111,501017171717000003
2400 DATA 201371715170110212,100021002100120151,122211111311311612
2410 ' ---------------------------------------------------------  ROUND5  --
2420 DATA 611513115111251131,210077002200770021,117121323313121711
2430 DATA 103121317713121101,711212175571252117,101121317713121101
2440 DATA 417121313213121711,210077002200770012,611131525311121126
```


★3日間考えたが，何も書くことがないわけではないが，ここらへんでやめときます。(京都府竹野郡・**中江昌彰15歳**)……【**影**：3日間考えたという，ないわけではない書くことがカケラも書いてないようにみえるのは私の目の錯覚か？(何かややこしいな)次は書くように！】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用



BEEPでWAVファイルを再生

波乗り(なみのり)BEEP(ビープ)♪

サンタ山Lv25(25歳)

内　容

WindowsのWAVファイルをBEEP音で再生するプログラムです。

PCM音源のない旧機種でも音声などが(ある程度)聞けます。リストを入力実行してください。

使用方法

プログラムをRUNして再生したいファイル名(パス名も)を入力するだけです。(拡張子.WAVは省略してください)

注意点

モノラルの8bit,11.025kHzで録音された標準WAVファイルにしか対応していません。

・64kバイト以上のファイルにも対応していますがメインメモリの空き容量を超えてはいけません。例えば，CLEAR &H4000 としてメモリを確保したとき入力できるファイルの最大の大きさは，64 kByte＊4＝約 256000 Byte になります。

初心者の館

一画面プログラムとはいえ，今回も懲りずにマシン語を使っているのでお約束の忠告を。マシン語はチェックサムがあるので，多少打ち間違えてもエラーのある行が表示されて止まるようになっています。しかし，BASICの DEF SEG 文や CALL,POKE 文等は,引数をミスると無言のまま暴走する危険があるので，必ずセーブしてから実行しましょう。

メモリが足りずに長いファイルが再生できないという人は，CONFIG.SYS の先頭に「DOS=HIGH,UMB」という記述を追加してみてください(ただしDOSのバージョンが低すぎるとエラーになる)。すでにあるなら必要のない常駐プログラムをはずすといいでしょう。

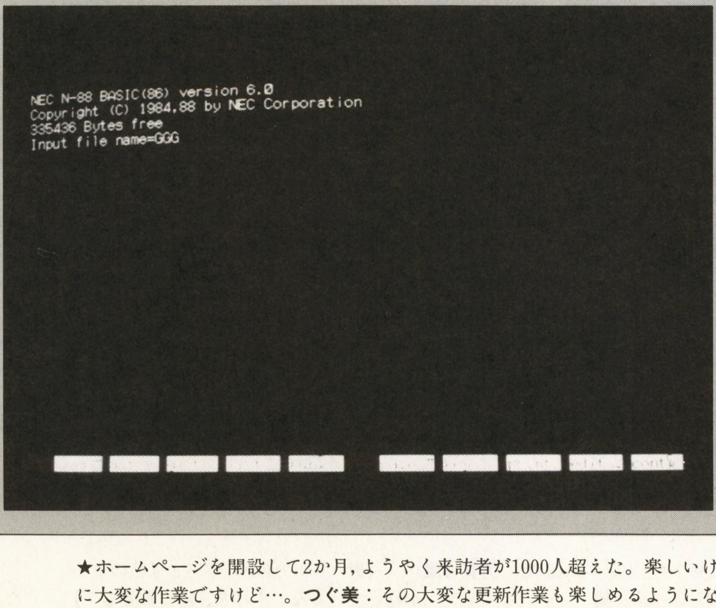
今日の裏技

リストに「55 POKE &H144,2」を加えると22.05kHz,「55 POKE &H144,4」だと44.1kHzのファイルもなんとか聞けるはずです。が，メモリを馬鹿食いするので，Windowsで11.025kHzに変換したほうが良いと思います。

ファイルのロードにはマシン語を使っています。　が，64K以下のファイルだけで良ければBLOAD命令で置き換えることで，プログラムはさらに短くなります。

応用点

再生は，タイマ割り込みをかけてバックグラウンドで行なっているので，ゲームにもすぐに使えると思います。



◀〈写真〉画面はこれだけだけど音が鳴っているの

★ホームページを開設して2か月,ようやく来訪者が1000人超えた。楽しいけど更新が大変…。(富山市・井上浩介18歳)……【編：たしかに大変な作業ですけど…。つぐ美：その大変な更新作業も楽しめるようになれば万事OKね！…新しい友達なんかもできたのかな？】

最後に対応機種について。PC-9801/E/F/M以外のすべての機種で動くはずです。理論上速いマシンほど音質も良くなるのですが，マシン語内でOUT命令を多用しており，Pentium以上のCPUでは，バスの待ち時間が合わずに音のでない場合があるかもしれません。でも，Pentium搭載機には大抵PCMがついているので，鳴らなかったら本物のサウンドだけで我慢してください。(笑)

★参考にしたもの

- （今は亡き）I/O 1993年11月号 P101～P107　（工学社）
- （当然）　マイコンBASICマガジン 1998年　1月号　P125
- （お勧め品）"98を98%使う本"PC-9801プログラマーズBible　（技術評論社）

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，WAVファイルをBEEPで再生するのか……すごいのぉ。サンタ君は毎回すごいマシン語のプログラムを送ってくれるのじゃが，今回はリストも短くてバッチリじゃ！

『波乗りBEEP♪』のプログラム・リスト

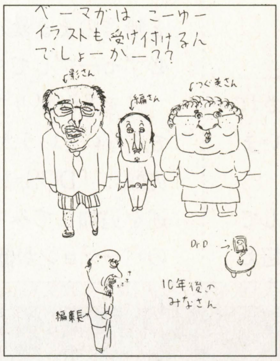
```
10 CLEAR &H4000:DEFINT A-Z:SG!=SEGPTR(2):DEF SEG=SG!:P=&H100:L=100
20 READ A$:IF A$="@" THEN 50 ELSE S=0:FOR I=0 TO 31
30 D=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):POKE P,D:P=P+1:S=S+D:NEXT:READ A$:S=S AND 255
40 IF S=VAL("&H"+A$) THEN L=L+10:GOTO 20 ELSE PRINT "ERROR IN";L:END
50 P1=0:P2=SG!+&H100:GOSUB *SETP:INPUT "Input file name=",F$:F$=F$+".WAV
60 GOSUB *READFILE:C=&H100:CALL C:GOTO 50
70 *READFILE:FOR I=1 TO LEN(F$):POKE I+15,ASC(MID$(F$,I,1)):NEXT:POKE I+15,0
80 C=&H20F:CALL C:RETURN
90 *SETP:POKE 0,P1 MOD 256:POKE 1,P1¥256:POKE 2,P2 MOD 256:POKE 3,P2¥256:RETURN
100 DATA 061E0E1FA10200A380028EC08B3E0000268B8D0400268B95060088D630D2D1E2,D1
110 DATA D1E2D1E2D1E25781C72C00893E82025F01D001CF730380C410893E8602A38402,71
120 DATA C70688020100E859001F07CF1E602E8B1E80028EDB2E8B3E82028A0D30ED8CC8,51
130 DATA 8ED889C8D1E101C1D1E9B070E677BADB3F88C8EE88E8EEB006E637B020E60003,5E
140 DATA 3E8802730780C710891E80023B1E840272093B3E86027203E85900893E820261,7F
150 DATA 1FCF069CFAE4020C01E6029D31C08EC0BBDA0026A00105A8807403BBB100B036,93
160 DATA E677E82C0088D8E671E8250088F8E671B80835CD212E891E8A022E8C068C02B8,56
170 DATA 0825BA4C01CD21FAE40224FEE602FB07C3E65FC39CFAE4020C01E6029D1E2E8E,C1
180 DATA 1E8C022E8B168A02B80825CD211FC3061E0E1FBA1000B8403DCD21721689C38B,59
190 DATA 1600008E1E0200E8120073FBB43ECD211F07CFBA5402B409CD21EBF4B90080B4,88
200 DATA 3FCD21720E01C273078CD980C5108ED93D0080C346696C65206E6F7420666F75,E6
210 DATA 6E642E0D0A24436F70797269676874208E52936381408C628E91814031393938,54,@
```

評…でも足寒そう…(つぐ美)

by 蒼影

評…10年ってすごく長いですよね…(編)

by FACT



評…受け付けたが，ちと…あうぅ…(影)

by 岩海呂人

評…やっぱ，春か秋がいいよね(つぐ美)

by 特異点

評…受験，終わりましたか?(編)

by 文月環戯菜

評…スタンダードだが，めずらしいかも(D.D)

by たぬき

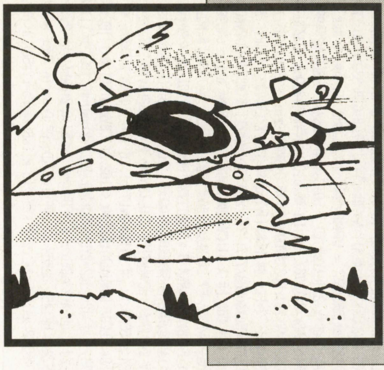
評…何の犯人が私なのよぉ!(つぐ美)

by 金田一少年

評…うしろのは?何かかわいい(つぐ美)

by ZAXたに

★影さん。ラ製にも出てるけど，コメントが全然違うのはなぜ？（三重県多気郡・谷　芳寛18歳）……【影：100の顔を持つ男とは私のことだからな。違うのも当然というもの。まぁ，気にするな。はっはっは。編：……。なんか笑いが乾いているんですけど。隠し事でも？】



すべてポリゴンの横スクロール・シューティング

DD（ディー ディー）

川瀬　正敏(25歳)

内容・操作法

横スクロールのシューティング・ゲームです。タイトル・デモ中にAボタンでスタート，ESCキーでOSにもどります。ゲーム・スタートしたら，ジョイパッドで自機の上下左右移動，Aボタンでショットが撃てます。ステージは一つだけです。ボスを倒したら終了です。パワー・アップなどはありません。

プログラムのしくみ

今回も「VDS」という，自作のポリゴン・ライブラリーを使用しました。今回は三・四角形描画あり，Zクリッピングなしバージョンです。ゲームの性格上，クリッピングにひっかかるポリゴンがほとんどないので問題はないでしょう。フレーム数は，毎秒15枚（4INT）です。

入力方法

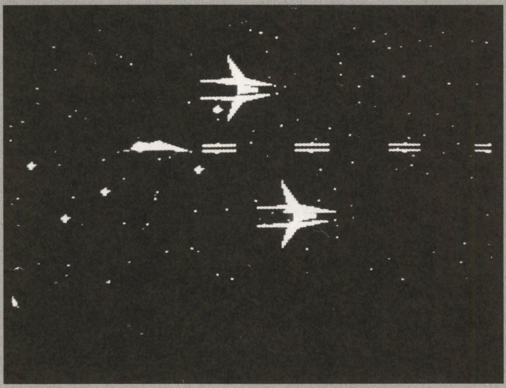
リスト入力，RUNして間違いがなければ，同ディレクトリ上にDD_MAKE.Xが作成されます。さらにコマンドモードに戻り，DD_MAKE.Xを実行すると，DD.Xが作成されます。DD.Xがゲーム本体になります（他は必要なくなります)。あとはDD↵でゲームが始まります。

苦労したところ

あいかわらず，容量で苦労しました。最初は3ステージの予定でしたが，1ステージになっちゃいました。パワーアップなども考えていましたが，処理速度の関係で断念しました。そういうわけでタイトルも正式名の略になりました。体験版のようだ…（本編の発表予定はありません)。それにレイ・ストームのような視点にしたかったけど，ポリゴンの描画アルゴリズムを考えると，横長ポリゴンのほうが速く描画できるので，横スクロー

▲《写真1》タイトルもポリゴンだぞ

▲《写真2》敵の動きもなかなか凝っている



◀《写真3》ゲーム難易度は結構高い

★元日，電波新聞社から巨大な年賀状が届いた！…と，思ったらBM2月号だった。(東京都練馬区・**定期購読バンザイMe-Ya23歳**)……【**影**：フフッ，2月号は密かにふだんより早く完成するのだよ。**編**：〆切早いのに影さんがぐーたらなおかげでふだんよりも大変なんです。】

『DD』のプログラム・リスト


```
10 dim str data(238)[82]={
...
1360
```


ル型にしました。

VDSの話

VDSとは（2D+3D=5D=VD）システムの略，X68Kの2D機能とオリジナルの3D機能を効率よく使えるようにしたライブラリー群の総称です(2Dと3Dを足しても3Dだというツッコミはやめよう)。4年前に作りはじめ，現在に至り，自分ながらに68kの限界を突きつめたつもりでした。いまさらですが，やっと高速化することができました。テキスト・クリアルーチンの改良により，1フレーム当たり1300クロック近く縮めることができました。うーん，まだまだ自分も甘いなぁ。

関係ない話

SSのTFVやPSのアイン・ハンダーなんかを見ていると，自分のやっていることが虚しく感じます…。この長いリストを打ち込んで，遊んでくれている人って本当にいるのかなあ。

CHECKER FLAG

Dr.D：ポリゴンのシューティング・ゲームじゃ。横スクロールじゃが敵が画面の手前と奥に動く。
編：動きもスムーズですね。
Dr.D：問題はこの長いリストじゃな。

●お詫び：97年8月号「Hurdle.Racer」で，HRもバグってました。マレにですが，タイム表示がむちゃくちゃになってしまいます。直せません。すみませんでした。

★OFコーナーにものったことだし，次はプログラム・コーナーだな。あっその前にプリンタ買わなきゃ。(千葉県市川市・佐藤　隼16歳)……
【つぐ美：プリンタけっこう安くなったし。編：Buyer's Guideにもお買い得情報満載ですから参考にしてください。投稿待ってます。】

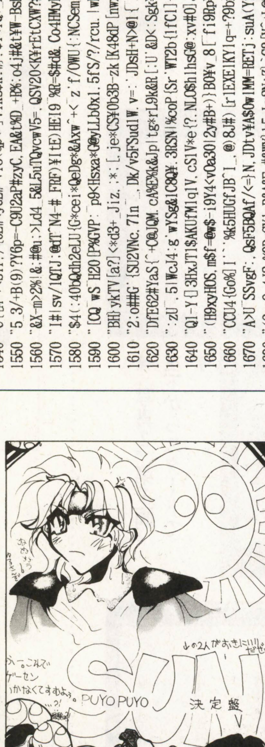
評…テストは大丈夫だったのか？（影）

by ルート

評…これって2人で描いたの？PNが……？（つぐ美）

by 矢滝 亮&YOUKO

評…とことん遊んでください（編）



by 極悪魔人みどひ

評…健康には注意することじゃ(DR.D)

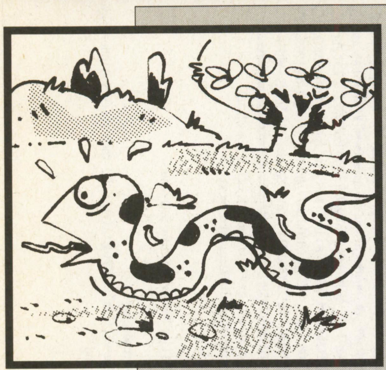
by Cocofile

```
1360 "P#])nAdFL[^t>W3.MWn|A6Mkr3C%wo(sPwB6yWBI)+=Y{-s{SCQ¯BNZTOQ%)+=Y{-o@i13=).$46pwi9A",
1370 "A'¥a['>}'#]*d&?(|RSc'hSA.=a8[9:G_j_9`p9LHzK|1YW2$v/NSh]:D6|7AzGu''&vxO:1G>PHO}/5BC",
1380 "BkmsAK?o#qPm#{P%Y.tC7eMIq*s^X(AL.s1CBt[THO}EL2e:Hm#YbKj0jI$2¥7&'CHO¯YL@]E2YH_c7S6F",
1390 "7|3$.]AT%*IP:en##RPS(]l>_.`3@w%IM%^9'0`h+wF:/.[hO1<>Eo5P[:kIBq45KK3qQM9__10L$9Ic9D",
1400 "2`42PIYGxZ#YH1h%m|HG.&Q¯P${0^K/7kdM$3nZQ(¥ymk9*$¯6.${wFJ#x0'<EfNDB1+(G9V46[8h}f6C7",
1410 "R:+9>#YVBSSv.:o0z/S'.9mT'6%9wA5(0d:R/oJ_/iv:K.0:Zw90}e12V)_7*Ei-{+{1-[GlNP'.)}zR24",
1420 "^2MJOTL8QM@oim-@ppMz%B9ek2fq=JV¥.X_Fr5r#Wd#IK;>}++.4bV$#3ot_(Fh$>As.1J9TR<¯P#jEK14",
1430 "S¯Uz_(2ayM#^Q?s<>K]NSf?y.02ags&RdH'50qs'?.k8m(HWOo%X(Z^2*djj#N+iHER<t:Uk.1[UZM1.26",
1440 "L9%Od]DED):^4LfD/ko¥TKofv*jtP{*i>IRC<R5IFoVqo*u2w1DugzS#Xu9aP*%T4#7T<o8V#T_*&IE?77",
1450 "$N=nO1=<vk#slul'b95)D&T3P.+PjO6WIT.00j?|$0]Qe4Y[q[HP}Z@/z7jE]B}|ZDoUL:.._.0.2'0B51",
1460 "'tyk'LS.g:#u<7c*%Kz?G>aDiPV84Z[91h¯A$rOdLjqMk.=)t(9R[+JA$c#$I&.L|%BXS4/^N7[$SN::E4",
1470 "CkLK9$N>cc$/J'7$i#5K[CVJ+.P(as%1'p7Go(#S[7WJmA5.=¥1[>uII%gmM@7'ps*QO%hOXu;r*3L*@11",
1480 "R9v^BP:b¥wR(`N&WQIR}A3#RI*%Jq>3/'FQP&>x:9Uxi_51vvw'R&Bo'TKx:#'6:4HwCR?SyD1`LR:ILA8",
1490 "=Uwu;%D?uICcv8g'ZQKc#%S?42%?9W?06a/Y1d]}>HLh/#)khb(|nhh1S^VFQU7.pL1TbM#{sR`#Wo[IA6",
1500 "P:*-x/FW5w'XOZHQpR%b2#Vo?A'I1+A+^TW*i?%4¥C&oh%ccZ`YO/UKP-DyL=YwLX00w@Z+2m8W'e|6^46",
1510 "CCTmDHqHE^2rp70@*(C+*&Mbd&30i4I&n`}.iIGn#LpxF#KH)tPIOQ[A&?U+1'¯1x*PRk+5HCV¥.tQ3i78",
1520 "1¯-sVIU`aQ.0x/bVTaY6$0p+4H:N.DJ3:wg2VSx:WPT3&#..GG*ooH[5^¯gT$kAlpE`T_)1 E'W50occ35",
1530 "#32$dD$|xZ:9_+A#F12/*%J].^kPUEOo}H#gc+c#8U4wL8¥_F#^:npW¥#<c#*iih%E1.0+}q-+-BsHY91",
1540 "C{[M'*<Slf./{0E#<yGE#^:Y8(qp<']7lks$k?#}.$T<¥Q:_AO<E¯vG9P$.R#&?JQ2/>.h'_8md6Xg9gD4",
1550 "5_3/+B(9)?Y6p=-C9U2aP#zyC.EA&t%D_+R%:o4j#&t¥W-BsKT2(GN:'Q{ZeR7.<<%y=`5&R6W[5gfk11A",
1560 "&X-m>2%|&:#@u:>Ld4_5&L5uTQvcwV5=.QSV20<K¥rEtCXW?#tI9@=hC^>iV'I.FC¥[ue?E%4D<'3Eo#E3",
1570 "I#|sv/1QTJ;@dT^N4-#_FRF)¥ItE)HEI9¯%R=$#d&.Co4HMyh#Vk%0WHkvs4A?z¥F$4C)¯T(yAK%=8Uj32",
1580 "$4(:40bQdh2eLU{G*cei*QeDg*&Axw^+<¯z'f/OWU{:NCSem_7WNA(:A&.V@2rsW7:VYeLW^%I%#@ga¥05",
1590 "[CQ¯wS¯H20[P%GVP:¯p9<Hsxa*G@yLLb0x1.5fS/?/rcu.|whS5uQQm2P:<?A|7W¥2/'1L6T3:m=]@Q{19",
1600 "BH}ykTV[a?]<*d3+_Jiz.;*;[.je*CS¥0b3B-zk[K48dP[nwx}@A'Rg]v''@D|6<=@AIn0)*:ENZ¯^G]96",
1610 "2;o##G'{SU2VNc.7In¯_.Dk/v5FSud1W.v=:'JDsH+N>@1{¯.x-Wk'418>21;DkRHHP/+m.z1vE'f|#r96",
1620 "DfE62#YaS{^+C@JQM.cA%E%k&Jp|tg*rL9k&R[;U'&D<:Sgk¥k#%4Hw5RKTE$2oUn#KH'oR;[E3Hvh¯cCC",
1630 ":zU¯.5|WcJ4:g'wYSg&1C8Q¥.3RSN|%coP{Sr'WT2b{1fC1]+_.E=2eBVaV:DP^aCI6|1>$vN#C$q*M*6F",
1640 "Q1-Y{]3HxJT1$AKUfM1q1V.cS1V*e{?.NLO$h1hsG@:xv#0]J;@R0tk#$^NHRE1Oj.OYXyA(Yf?Hi84021",
1650 "(H9xyHOS.m$f=@w$-i9Y4<vOa30|2y#B+)}BO¥v_8[¯fi9Rp¥?%IZ:o.O¥c_HJXU'2M-vo-mmJOHPm=vA0",
1660 "CCU4{Go%]I'`'%k5HUGfJB^I_.@)8J#)[r1EXE1KY1q=+?9br/&rT+C%D?uA'e16g$=x.&$N>jqBiE4(CC",
1670 "A>U¯SSvgF:.QsF5BQAf/<=}N.JDtv¥A$Ow1MM=RETj:suA(Yf?LDOEw%cc_+C@#J#.U*+].?Nn}9Rhwm7E",
1680 "(2yoQ.4J?c%9DgGY1qB&A&F_#&WY}k5uLv?N:Z}`C8[V^+L@8.HQW/O9UwX3AHyC#)|r+S36^|YH):X+9F",
1690 "[;ELaHPFnAB:mPYB:gmZ$pt913j7Eu(t2?v2uHfK&'4k6+¥7WySH=A[%=:1[.0'_sG^s/t'gB|Y&k$yd1A",
1700 "#06d_'Yq@W5@yLZDerk[##'v]2#3YY#t69L1Rp>}#79=p'&¯r80C._m*SrR[T=>1uGmc>29W¯Jw1_CxW16",
1710 "$3_.o$=x*PO-ken0¯B¥7&R7Y>2t4&^A5G0Q#Lgu>:Fre:Us.d8]+]*%9P4<}R;M/4[7?Zh1()+]LcS|0B2",
1720 "0¯VVD#$?&..F(/LL<h6n)(t+%CGwV¯0%79AG5KW+^<YzvT1$D6HIE?f/n7i*GMq1t?Lcc:^Yn`-UTrRB61",
1730 "]r}D?TGTpJL`Hp$Y(YYy##h@c####*]NHK7R2(|JIKqt'5m4$@N69Y+..h*mL:<ym<wo?>#WHIVE&4rB17",
1740 "(<f3F9IcV5LaKC[DU-e7.$?)j5:-v*Q8RV|<{Ji`>'=O&UU9iI'u9-6SD+zA[(OO;J@%RZ<j6k@VH+HtB4",
1750 "QchKH=*sa<=K5AwScPpBH4.&$>R'DvUPbdZS1A+&LJ1/k6|#OJQC;|}L}L;&Q'a0q:pj[yMhc}bQC>c(9F",
1760 ">am<6;Cc21^miqrZn$O}^jdB*GfBmPOFJpj9@Asc^L_D226hfy:(OB](XMC991Qxe?k|1G^.}K]>qtvS03",
1770 "]:8yR¥J84U'hUTX]_/{>)hA1r6R1'N]1&}*8Lp?W[*e]-K.¯#*0rv?P^mqP+0j#^>8|&e]T=Gah<V??x96",
1780 "T-|D(.R81>U=r1h:K1s(U3%%7.G*'6;@<9iOmV[-RLUrjGO1¯'Or0Wq.%{xu¥mOBjDL|Aq/q-eQ&N*N>F3",
1790 "#c8zmOugI4TUk1I'`.$>M&5Ap8HdrJMWs]<98P&</i&&K.<ZJf'-E8TS+t:}Ye`EU:._1+-7L[W70>¯¥16",
1800 "VrX|v6ER=/[_>WuZu<qGKV5+nEQ5e:^Wk¥|^q4Rh[&i#T=H8Ij3E-wI]Y@|xY4n/U/c^qrYQE+b.D(7^8B",
1810 ";}¥iR(RO=xCjjUTUhM6¥&[5Y4$m/C_Mf(fX=}.e15B1J^TW$L9^9iL]?DLiz'aGvJ4|@R]TP1¯t[U]¯$6B",
1820 "Um2.z1}_K=^`u?IKvB'uYZ`}z.9¯-1^.UTA^Rn18]zx+*26gM¯300-f^@TvqS`g|#0e]h/9FUb>Avb'ZAB",
1830 "H9C)-¥E07?Z}?;2La]EZ^d<V+8cSXC8?T<nP58kYQmH+m^jmj1S9#:VYRp_z^:t4N@uHeTO$$wJ5[`6#7B",
1840 ".T'|BVXxx&=-9[}^fEkh^R6/91eRSv8Q)K`<ff(>FT4VrUpcq4HLH5}P]p@&&YG`T6GOK#OPE96%m@x335",
1850 "[D61V9ckH39cDv1=ADI@W`d+mUut`V-4/*M7S2zp-9n8AF'TpLRP15S+g3{a4Nbn+J)Q*h9[q([4I.F¥31",
1860 "RHK1-6u]YbE{mFd-/?h<F'W:HF.:[k=s.PX¥A3'`OZq1&WBE^.YUX@UO[5ZMV@KXZRT9WCJmd>ZBE¯/y0A",
1870 "SOw=rUAnX`V%&w$Y('C[O6H6wVbDXFKoemO¥t%x0X<Tje[PeT5*F2¥_Wv+SaFCbY.Xe3kQ:)-(r@%%r978",
1880 "?wa<@Nkp-ZC]64?@6@V:¥:Y.FOmx>¯@&X/V<8[4FChOv¯Wx$LP8YfOV^e%qy/[gH@]-oq:FW>MK@r^(_B2",
1890 "@).G:Xqlyi)rGz>[rRAJ^M#AfF)j%.<=h{*AKo8$L1[b{?)a]ZR<PS2IF:b>]Whr.^]$1v]`79/¥pAf60A",
1900 "=$8)NFej(L=-9]^Y_B3e0]G1rS`XAr¥Cg`3<oYdY?_D32Z9S+¯D6._]XOiV&9E8_`VoT8r=H*uf;9MYZ05",
1910 "VMJrv]Y@i$7roGPMwSxXN>|]k>2;QZ--.xZRR&nNIzxBm9u¯@9;wCtyM@8&X>ys+}H(=}R@BCgp0}j^K62",
1920 "XMZ=-RLs<AT&TOVW(F/F[<6iG[t@3.¥i-kr?.&@]NJWSPL%+^^KbadeK7X^;MW'U*N:bH'Oa%FrM.(#o17",
1930 "QWKfnG|4s<?f4C>[F@IYN:¯D@Nwu:PO%BF}98av.<fz*/UB&MbUcK:j^)X%P^dIqL1cC58Zj4.;0*A&=DA",
1940 "H8C9R>&o=E9FW^?S-:..T+/B|]h.&o]*18]QePI(BToR}G:.&jL]pxf^Mw%G<8;e6W[HMx1sL(eO80zkCB",
1950 "^/*$<J6R8;T¥5co^w$A;UNt<G^XfOfChP9)Zj+mn9N3GG¥UfN¯6[;AOE|x4$9BP8mZ;AyWX8QB7[]zTy92",
1960 "X?+fF*>Y1F^Z+6^'X]Xd;Acfe]:J90Hk1^62qHfr2ss_FV=:23*7H3IBJ#EHGuIs|¥TXTVU?6zY^b8O0FE",
1970 "]E+I9VHT>PT$f13ZS:fpVQ']z[ORQ[N^Nu.WL#hn7/s1¥UBd8|W%¯wYN}oVIKx@LO¥X3¯.4UJv2Nze}7FE",
1980 "XNe2m[t|tE$MEWSE_fIc#)8)G%xAos>3*'c%7b&G'Neuk'OG1w46nwO@}j.DL¥oLg8Ba<{(=1Ak-K11T8C",
1990 ".LA&4ELvce3=vp+F]zvw#3UMN)XD)1.ik^OC5WBB%7c8)BGc1H.dk>S9gD9tAd2Z/%¯UOdPBLSz+Ljh@E3",
2000 "FZ|wUFZ3]3:c=->*X|OI61nic/3^S3T1OEw)<$ZA2ET+¥A2PnhA%9jEELX6q$T_Id)n%vr9T&R¥R?j4XC6",
2010 "OOD<{)JQ$?&4Wx/#1Ok0._MVO<WbO4T-6'A#M9z=Ea'y<¥'Z$`$o5A$A5jhY9PaCS]D$W1Dj1't[evm$66",
2020 "Au`Ss#x[QZ)X{-N^O¥Q31u2)[*Ht+p+aRF;@^[.cR.?6r¥<w+E&<_X+&q>j}2'L7k-u6Ct$2uek&n_A`21",
2030 ". WwC2=uw]0^/:cYC6_d0qVp8PTq@>=hjdgGvKZG'Z¥z]IV/<XR;UkJ6NCsj4=d¥Y#OyeMEa/a](6H^(41",
2040 "$y|J8A7.^Q9Pi+t%1..hDk/%=';eJHB/6CK#=bd¯L¥w]k.><NXSqmR2Qqi;#5T3>(._e@_.;_Te3bz>W62",
2050 "2bem+2o#sTPME2bR*CS'OMzkU)3;^A5}>2W;eIMwE6q.R47$A_(¥51c.I#c&*Sp21AGx<o'bY:HA'W:A90",
2060 "A:VHkQsNBsHT<¥[F`bQ.@¯S.)B^$&1#YMh_8kXJP2Wt*'$3YZ'6Mb(3AW.Hq'kei$B1v/{#>D_kL¥x.?68",
2070 ".Sn_1SrOOW3s}I[6#:`@._g:g.Q5em3b|8_(Z*<?'j`Lg*2poCIHUOV#]XEK*PT?HP&N%O]VA./MHx4773",
2080 "2@3^[NWGs(Axs9@CS9c07ekfL(2yoG-?:.0.VRFs;GqcI*2u@?.F¯M+9_LHrBFzh)#39%k8]=m+&$DhT6B",
2090 "=d;EKRj¥T1Ae/*)Dm}zQ^.y94.UQa¯+FfOxE$g[8@¥k:g/Np1'&p^'P-uO+4HdERPI.ts6)-s}Z3RKjd64",
2100 "&'2.9&95.1).B=¥N#}Da&5@23)DgxaWqi2KA%FaF(Hnx]#wPS27H8N.$oA@S¥F>gc]EvPW@.atqWw&q)FA",
2110 "*Qi3&W1@v`[7:q{@o(ri/6&O$]|izmAv+<c2LLpf-4u4?^/:b-D`^tyBnRHf2N/Ak;U<hH$wBoeNWouo96",
2120 "&}{94$+o¯C:K(xK?]%Y;CC$9f@¥wY-'[UGaP%A2I'ZmJyIKiIB4k@6-.5ReoA'J¯HT']xHOX¯'7*mAg]83",
2130 "D%[OcB/¥e&HdZc5&rrwSCS>}a2OcP¯IK<C#HzePnYH8?$1C6@{#|RRO17FuE2W.FWOiRVA?:4Rw$1MKAE4",
2140 "(Is:rP%K.q)uIW{Sonqs=)A)U&y[M<${z'OKjg8{.dDF92dPR9*psxUB1#1{'jbGC2Wy0+%eWZC.E2YV99",
2150 "[kp4_%FctG5gx5¥=m}`W$3v0[/YiphHiM]5(TdQyB1KKd&u>$a'FCv7R@coU1@`.i''*_77Y#xn*koQ`E5",
2160 "'b:v=HiZ|K4F{rAC%<@1X'jp/Bq[IoH{@@1'gInfY^u2>85|]1NNCWnVM^FTD_¯LvTqN3hQ&yyPX6}Tb1A",
2170 ".>K?QU7#/Y¥-L-.?V_<x.`3t>.ch¥RCrknF-ur`vN^SOrRG3VM]Iq:(903kN:meFJC$RM9Z#Fb-?jDvn37",
2180 "'*aF%LUu($Ok>XA+nTdcF<g.d;GD1{765>$Rqak:Q¯s+_$<+{18L7=5^xqryMmD2DMN.eJRy$mY-#h))EE",
2190 "($UkCK%d5eNH6=1RSAWpK;%cOK.MTQR0tL%KSz+(73Y>d2]'>bRS*Bg-.(Dp6i14L#[c1MKv2PL1oJ;I9F",
2200 "J$)oK6F(t¯4{T3<G1]¯s*@Mbm=^v{wM'|H.[zg_D[y3@)*=+Z{/0j?*$-rhpCJcz[=3t21.JR$R/yuN705",
2210 "^P7P6=bknn)M2uz9zL{k1Mh1V¥BXcdZI5Q8Avx3/^t8cR8(>.hYo7>.PiQ7d^k1)Z^TcLx1>ydf4??xPB9",
2220 "^hJyx54>kq9x<`*^PoVAS`Mc6¥($C?SOk4VRtOr:*NmfVE?<4?12nMW>-I&uR(HOW^/usy.*?=2X6ua?50",
2230 "1.*vO%1LMz1isn>PUK.'OV$Kr6[¥@I¥@%9aP1w¯/^%.]Y]I{.FBf¥7JW'GQ;*%S*>>GL|p>e9]^9-C-|7C",
2240 "K1J^sU:My.>8Jo55.7T<Bn3CD¥qdE?NEHh3U$um1=Ba($HAu/MI:%GvZSx-*SN_¥u^3t%&=uJ.$C^8LvDC",
2250 ":^b4S?'c^fQoZVG@tvoj?a¥)e?%&^}PI}}[;uA)D/L8K*Bejj6>gIGI>{_)yNUZW1@DYn.7p-)q1a.M*C7",
2260 "Jx<sc;oy<o/IN$jG2dB&3fSyB><@%sTK@HS;e>r}5Nn&mXY+wF4J8'L;vL(.Ja/1DPGm+dVURO08+¯(H2C",
2270 ";K?wv3{-g4|L86qRyD.j/-95>Mvo8NOwhg$PEX¯`P[dvkCXh*A-E@K7LP<guQ+V9>3P#JxI6¥7%P.V_.07",
2280 "#^??>RS[v¯-:TEWDk¥:a%-=X8)b9oVEO#CUOE1]1+6W:#:.9/#^)o_L=M#ojQ@%z{@iz`9^4@5JS8?ysE7",
2290 "^.yWRY<w=G^vvMdFUK}=]M%h&0{^e:N*[7e0[+6^](FdeHMhU$RPC@2¥A=bsLu}.tZ.c)r/sT3N]+`?V0F",
2300 "M+X-gR¯uT¯&G=%NKP[`qV+MrY4G¯AYIo=|:?R(DfSC?e0/MWc;Y5g{Z:1MDNP=a*X)C]Sa.J1CMY$_F:90",
2310 "(E9U^@[n¥:2hWcx&mc{(%(y@gSv.P@.5Sc?[g__7:R*+:ATZr4?uQ4';LqTO;L3p3/7x;g/7Y>N(sg{¥18",
2320 ".K-9-(wf<A=Y}#gJGa?+SycvU2;*=.3*+RL.5ZO7Iu`*h.F*bQ66kCrQK;[5FbcMU.k;>|&n8E#SycvQ4F",
2330 "/9$G7BO[zgSuD5[/bq1/.k$)wCwp$03x+p>X4{$OR%$QoIu`*oG}8R?^-:tK2eq]-A)[$/:R$_])->3LEB",
2340 "-UpGC9WO$g9WO$g9WO$g9WO$g9WO$h8S{osP6_VW.>w/u%n}&7Aan7E*`cm+Bu9w+*|Vf%$¯FxhAN`c#74",
2350 "9Zo<k(^{)L$H¯$[2BH[4&oqH'QRpo20<kn|).dL_ACJ#?%nVQ7%nVQgVA7-eVH)+zW79RZZf25E%>2Kr70",
2360 "T¯kWf>}2f*.H.?2PD+%YMLCa$On:/oVRBQMRU.wrUAnIB#2'*:JAq}'&a=/]Tu.{pK`Pr*9%JrM-NS(L91",
2370 "T>9M*P.&FW4@.MpS3ykR¥ert|UUkkHFEOB.<}L>L]*RT^]Q:/DWb)bO7v)H-@).¥P]r;|g-LR#9[?6Sq00",
2380 "Y&<dyRU-/hMqjqzU¯%Ua&)CBZ@w50C]*BBRK'+59P^xPO7xd#)T¯jZn¥e]SA^cHnj.IhjnApC>-WBZ9+EF",
2390 "Z(¯o[#######20i##QMI#%bj5#'U-q##QM3#*8u'#$REU##############################A0"}
2400 dim int file(3808):int x=1,y,i,j,c,ai,che,gyo=20:float c1,c2:c2=pow(2,32)
2410 for j=0 to 3807:c1=0:for i=0 to 4:gc():c1=c1*92:c1=c1+c:next
2420 if c1>&H7FFFFFFF then c1=c1-c2
2430 file(j)=c1:next
2440 ai=fopen("DD_MAKE.X","c"):fwrite(file,3808,ai):fclose(ai):end
2450 func gc()
2460 c=asc(mid$(data(y),x,1))-35:x=x+1:che=che+c
2470 if x=81 then che=che and &HFF:if che<>val("&h"+mid$(data(y),x,2)) then x=1:y=y+1:che=0:gyo=gyo+10
else print gyo;"行に誤りがあります。":end
2480 endfunc()
```


```
2290 "^.yWRY<w=G^vvMdFUK}=]M%h&0{^e:N*[7e0[+6^](FdeHMhU$RPC@2¥A=bsLu}.tZ.c)r/sT3N]+`?V0F",
2300 "M+X-gR¯uT¯&G=%NKP[`qV+MrY4G¯AYIo=|:?R(DfSC?e0/MWc;Y5g{Z:1MDNP=a*X)C]Sa.J1CMY$_F:90",
2310 "(E9U^@[n¥:2hWcx&mc{(%(y@gSv.P@.5Sc?[g__7:R*+:ATZr4?uQ4';LqTO;L3p3/7x;g/7Y>N(sg{¥18",
2320 ".K-9-(wf<A=Y}#gJGa?+SycvU2;*=.3*+RL.5ZO7Iu`*h.F*bQ66kCrQK;[5FbcMU.k;>|&n8E#SycvQ4F",
2330 "/9$G7BO[zgSuD5[/bq1/.k$)wCwp$03x+p>X4{$OR%$QoIu`*oG}8R?^-:tK2eq]-A)[$/:R$_])->3LEB",
2340 "-UpGC9WO$g9WO$g9WO$g9WO$g9WO$h8S{osP6_VW.>w/u%n}&7Aan7E*`cm+Bu9w+*|Vf%$¯FxhAN`c#74",
2350 "9Zo<k(^{)L$H¯$[2BH[4&oqH'QRpo20<kn|).dL_ACJ#?%nVQ7%nVQgVA7-eVH)+zW79RZZf25E%>2Kr70",
2360 "T¯kWf>}2f*.H.?2PD+%YMLCa$On:/oVRBQMRU.wrUAnIB#2'*:JAq}'&a=/]Tu.{pK`Pr*9%JrM-NS(L91",
2370 "T>9M*P.&FW4@.MpS3ykR¥ert|UUkkHFEOB.<}L>L]*RT^]Q:/DWb)bO7v)H-@).¥P]r;|g-LR#9[?6Sq00",
2380 "Y&<dyRU-/hMqjqzU¯%Ua&)CBZ@w50C]*BBRK'+59P^xPO7xd#)T¯jZn¥e]SA^cHnj.IhjnApC>-WBZ9+EF",
2390 "Z(¯o[#######20i##QMI#%bj5#'U-q##QM3#*8u'#$REU##############################A0"}
2400 dim int file(3808):int x=1,y,i,j,c,ai,che,gyo=20:float c1,c2:c2=pow(2,32)
2410 for j=0 to 3807:c1=0:for i=0 to 4:gc():c1=c1*92:c1=c1+c:next
2420 if c1>&H7FFFFFFF then c1=c1-c2
2430 file(j)=c1:next
2440 ai=fopen("DD_MAKE.X","c"):fwrite(file,3808,ai):fclose(ai):end
2450 func gc()
2460 c=asc(mid$(data(y),x,1))-35:x=x+1:che=che+c
2470 if x=81 then che=che and &HFF:if che<>val("&h"+mid$(data(y),x,2)) then x=1:y=y+1:che=0:gyo=gyo+10
else print gyo;"行に誤りがあります。":end
2480 endfunc()
```


★カゼひいていまだに治らない…。（広島県神石郡・迫田則幸21歳）……【つぐ美：大丈夫？もう治ったかな。編：体がだるいとすべてにおいてマイナスですからね。影：私は風邪なぞひかんぞ、ふだんから鍛えてるからな。つぐ美＆編：〇〇は風邪ひかない。影：…なんだと。】

PC-E500用



自分の道は自分で切り開くのだ

壁(かべ)をぬけろ！

はたらいたはらたいら

内 容

自分が動いた後ろに壁ができる，いわゆるスネーク・ゲームです。パワーエサを取ることで壁をぬけることができ，クリア・ポイントに行き着くとステージ・クリアです。全5ステージあります。

遊びかた

左下から出発し，アイテムを取りながら，クリア・ポイントを目指してください。パワーが0のとき，壁か自分の動いた跡に当たるとミスです。

操作方法

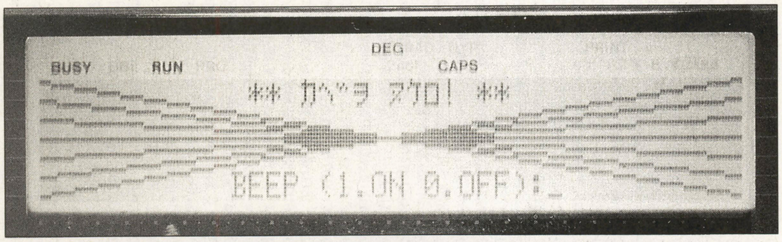
8…上に方向を変えます
2…下に方向を変えます
4…左に方向を変えます
6…右に方向を変えます

《第1表》変数表

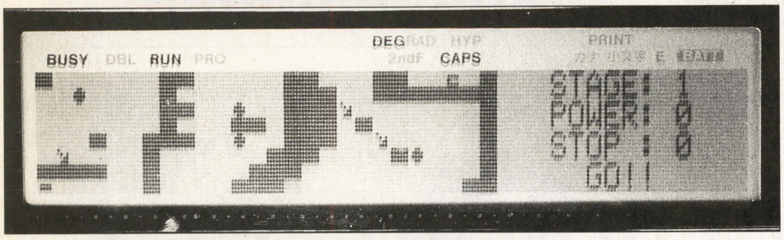
M$(0～3)	……面データ
A$(0～4)	……グラフィック・データ
B	……………BEEP用
S	………………ステージ
M$,A$	………ステージ表示用
C	……………X方向移動用
D	……………Y方向移動用
P	……………パワー
I$	……………INKEY $
X,Y	…………座標
I,J,K	…………ループ用

入力方法

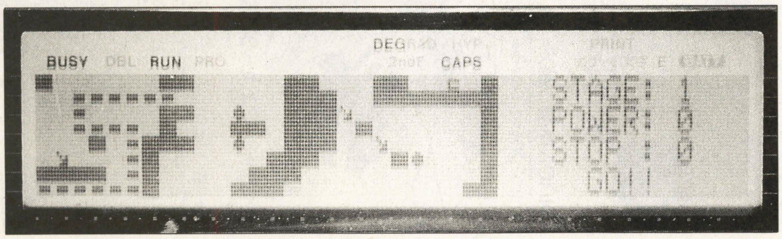
オールBASICです。3201バイト。



▶《写真1》タイトル画面で音の有無の設定ができます



◀《写真2》第1面。左下からスタートです



▶《写真3》パワーエサを食べて壁をぬけよう

《第2表》キャラクタの説明

■ ……プレイヤー・キャラ。動いた跡は壁と同じ。

■ ……壁。ぬけるには，パワーが必要。

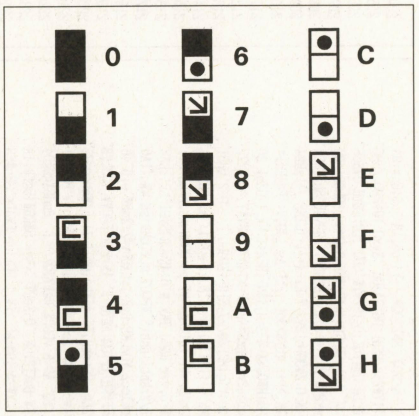
コ ……クリア・ポイント。

改造のアドバイス

面データは，縦に2キャラクタ並んだものが25個あり，それが4行で一つのステージを構成しています。

縦2キャラクターは，0～9・A～Hで表現されています。

《第3表》縦2キャラクタの表



CHECKER FLAG

編：投稿プログラムでは定番のスネーク・ゲームですね。

Dr.D：うーむ，キーの反応があまりよくないなぁ。思ったところで曲がれない場合がある。

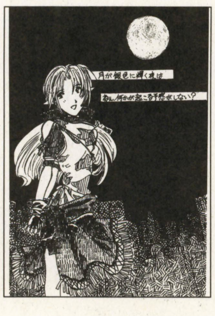
編：スネーク・ゲームのように「動き」が重要になるゲームは操作性が命。次回はこのへんにも注意して作ってみてね。

評…やっぱ，マリーはこれでないと(笑)(影)
by ぶんちょ

★97年9月号からBMを買い始めてたった6か月だけど，今はすっかり生活の一部♥(石川県河北郡・**ルート15歳**)……【**影**：キミはベーマガ中毒初期症状がでているな…。悪化するとベーマガなしでは生きられない身体になって，定期購読するようになるのだ。注意するように。】

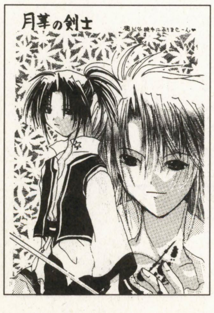
```
10:CLEAR :DIM M$(3),A$(4
   )
20:CLS :FOR I=0TO 30STEP
    5:LINE (0,I)-(239,30
   -I):NEXT :LOCATE 12:P
   RINT "** ｶﾍﾞｦ ﾇｹﾛ! **
30:LOCATE 11,3:INPUT "BE
   EP (1.ON 0.OFF):";B:I
   F B<0OR B>1THEN 30
40:FOR I=0TO 3:READ A$(I
   ):NEXT
50:FOR S=1TO 5:FOR I=0TO
    3:READ M$(I):NEXT
60:WAIT 0:CLS :LINE (150
   ,0)-(155,31),BF:LOCAT
   E 29,0:PRINT "STAGE:"
   ;S:LOCATE 29,1:PRINT
   "POWER: 0":LOCATE 29,
   2:PRINT "STOP : 0":LO
   CATE 29,3:PRINT "WAIT
   ....
70:FOR I=0TO 3:FOR J=1TO
    25:M$=(MID$ (M$(I),J
   ,1))
80:IF M$="0"LET M$="00"E
   LSE IF M$="1"LET M$="
   40"ELSE IF M$="2"LET
   M$="04"ELSE IF M$="3"
   LET M$="10"ELSE IF M$
   ="4"LET M$="01"ELSE I
   F M$="5"LET M$="20"EL
   SE IF M$="6"LET M$="0
   2"ELSE IF M$="7"LET M
   $="30"ELSE IF M$="8"L
   ET M$="03
90:IF M$="9"LET M$="44"E
   LSE IF M$="A"LET M$="
   41"ELSE IF M$="B"LET
   M$="14"ELSE IF M$="C"
   LET M$="24"ELSE IF M$
   ="D"LET M$="42"ELSE I
   F M$="E"LET M$="34"EL
   SE IF M$="F"LET M$="4
   3"ELSE IF M$="G"LET M
   $="32"ELSE IF M$="H"L
   ET M$="23
100:FOR K=1TO 2:GCURSOR
    (6*(J-1),4*K+I*8+3):
    GPRINT A$(VAL (MID$
    (M$,K,1))):NEXT :NEX
    T :NEXT
110:FOR I=0TO 6:WAIT 9:L
    OCATE 29,3:PRINT "RE
    ADY !!":LOCATE 29,3:
    PRINT "           ":NEX
    T :X=1:Y=29:C=6:D=0:
    P=0:GOSUB 190
120:BEEP B,5,5:LINE (X,Y
    )-(X+3,Y+1),B:I$=INK
    EY$ :IF I$="4"LET C=
    -6:D=0ELSE IF I$="6"
    LET C=6:D=0ELSE IF I
    $="8"LET C=0:D=-4ELS
    E IF I$="2"LET C=0:D
    =4
130:X=X+C:Y=Y+D:IF POINT
     (X+1,Y)=1THEN 140EL
    SE IF X<0OR X>146OR
    Y<1OR Y>30LET P=0:GO
    TO 180ELSE 120
140:IF POINT (X+4,Y-1)=1
     OR POINT (X+1,Y+2)=
    0GOTO 180
150:IF POINT (X,Y-1)=1 A
    ND POINT (X+1,Y-1)=0
    LOCATE 29,3:PRINT "S
    TOP !!":FOR T=30TO 0
    STEP -1:LOCATE 35,2:
    PRINT T:NEXT :GOSUB
    190:GOTO 120
160:IF POINT (X+1,Y+1)=1
    LOCATE 29,3:PRINT "P
    OWER UP":P=P+1:LOCAT
    E 35,1:PRINT P:GOSUB
     190:GOTO 120
170:LOCATE 29,3:PRINT "C
    LEAR !":FOR I=0TO 80
    0:NEXT :NEXT :CLS :L
    OCATE 11,1:PRINT "CO
    NGRATULATIONS !!":LO
    CATE 8,2:PRINT "YOU
    ARE A GOOD PLAYER !!
    ":END
180:IF P=0 LOCATE 29,3:P
    RINT "MISS !!":FOR I
    =0TO 800:NEXT :GOTO
    60ELSE P=P-1:LOCATE
    35,1:PRINT P:GOSUB 1
    90:GOTO 120
190:LINE (X-1,Y-1)-(X+4,
    Y+2),BF:LINE (X-1,Y-
    1)-(X+4,Y+2),X,B:LOC
    ATE 29,3:PRINT "   GO
    !!   ":BEEP B,25,70:R
    ETURN
200:DATA 0F0F0F0F0F
210:DATA 000E0A0A0A
220:DATA 00060F0F06
230:DATA 00010A0C0E
240:DATA 29D999902999990
    0199001131
250:DATA 999999902995190
    00E1999999
260:DATA 9F929902299C910
    0299E1D999
270:DATA 222299099991002
    9999999991
280:DATA 901990719999909
    9991909E9A
290:DATA 9C2219920199900
    2010990000
300:DATA 999990099201900
    C99F119999
310:DATA 999990099919H00
    9999299999
320:DATA 000000911511911
    911900009B
330:DATA 000000115191111
    9111700000
340:DATA 999999111519111
    9111119200
350:DATA 999999099CD9909
    99E9999999
360:DATA 99115508901E900
    C220999991
370:DATA 99999999C019C00
    9999099104
380:DATA 99222222901C900
    9999099920
390:DATA 222229909059900
    9910999999
400:DATA 9999990D9011509
    F901150009
410:DATA 9975990660DE902
    2209990009
420:DATA 998699011022208
    0202220009
430:DATA 999999099055102
    660151000B
```

PC-E500



評…「月」のトリコの銀猫さんから…(つぐ美)

by 月代銀猫



評…あくせす〜のほうに載せられなくてごめんっ(つぐ美)

by 美貴千博

評…大流行(?)ですね，コレ(編)

by NA+M+PA

評…ずいぶんコワイな…母…(影)

by バッドカフェイン

★最近，私もパソコン破壊(略して パソ破)をマスターしはじめているのですが…(東京都新宿区・ぶんちょ23歳)……【編：マスター？パ，パソ破ですか？影：ということは，私はパソ破の帝王ということだな！フフフ。編：だから，自慢できることじゃないんですよぉ。】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC55用

『アーマード・コア』

●粟田　英樹　　©1997 FROM SOFTWARE

ミサイルよしブレードよし

みなさんこんにちは。SPICE用リスト第12弾は，フロムソフトウェアより「アーマード・コア」からお届けします。昨年の11月は，このゲームに思いっきり没入していました。そして12月から現在に至っては「プロジェクト・ファンタズマ」に没入しています。対戦の熱いこのゲーム，奥の深いことといったらもうきりがありません。

リストについて

今回のリストの長さは，短いわりにいろいろなことをしています。まず，MMLのほとんどをマクロの中に押し込みました。曲は，いくつかのパターンの繰り返しとなっているので，そのほうがリストが簡潔になります。

また，リズムパートを二つ使用しました。トラック10（6チャンネル）がそうです。理由は単純で，オープンハイハットとクローズハイハットを同時に鳴らしたかったからです。ただし，そのままですと，オープンハイハットのサスティンが余計に残ってしまうため，ベロシティ1のクローズハイハットでミュートしています(マクロhh01やマクロhh02を参照してください)。ちなみにベロシティ0ではうまくミュートされないようです。

4和音（四つの音からなる和音）ごと動くフレーズ（ピアノパート）は各和音を一つのマクロとして定義し，和音の長さをパラメータとして与えるようにしました(マクロddやマクロap02を参照してください)。和音がスケール上を動く場合は，Zコマンドを使用しにくいのでマクロを利用します。

最後に

気がつけば，SPICE用リストを掲載しはじめて1年が経ってしまいました。まだしばらくは掲載を続けていくことになると思いますのでよろしくお願いします。

掲載リストについての質問等はE-mailでも受け付けています。

E-mail：hawata@ss.titech.ac.jp

『アーマード・コア』のミュージック・プログラム・リスト

```
;-----------------------------------------------------------------------
;       「ARMORED  CORE」より
;       データ入力     粟田英樹
;       コンパイル確認  SMC V1.10C
;-----------------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
#include        <yuu.smi>
;-----------------------------------------------------------------------
#music-name     "from ARMORED CORE (FROM SOFTWARE) for SC-55"
#copyright      "Copyright (C) 1997 FROM SOFTWARE"
#programmer     "粟田英樹"
#instrument     "Roland SC-55 series"
;-----------------------------------------------------------------------
#division       48
#tempo          127
#beat           4/4,48,8
;-----------------------------------------------------------------------
#define drum-pan:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?2,0}
#define drum-pitch:${NRPN-DRUM-PITCH:?1,$40+?2,0}
#define S:s?1?2,256,-1
#define W:@{REM:"Initial wait"} @?A,??x @?B,2 r92+??C
#define X:@?A,??x @?B,2 r84-??C
#define Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define init:@{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
             @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
             @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
             @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
             @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r4
#define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r4
;-----------------------------------------------------------------------
2       ${Name:"Drum (Bass Drum) & System"}      @z1
3       ${Name:"Drum (Snare Drum & Tomtom)"}     @z10     $W
4       ${Name:"Drum (Hihat & Cymbal)"}          @z10     $W
5       ${Name:"Synth Bass"}                     @z1      $W
```


★影さんの体はスケルトンボディですか？(岐阜県各務原市・code23歳)……【影：フッ，よくぞ見抜いた。だが，ただのスケルトン仕様と侮ってもらっては…って，何を言わせるんだ。私はフツーの人間だと前々から…。つぐ美：じゃ，フツーに原稿終わらせてくださいね。】

```
6       ${Name:"Synth. A"}                              @z2     $W
7       ${Name:"A.Piano"}                               @z3     $W
8       ${Name:"S.E."}                                  @z4     $W
9       ${Name:"Saw Wave"}                              @z5     $W
10      ${Name:"Drum 2"}                                @z6     $W
;------------------------------------------------------------------------
2       @{REM:"GS reset"}       ${ROLAND-GS-RESET:}             r4
2       @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:}     r4
2       @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2        ${rev-lev:$40} ${rev-tim:$48} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2       @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2        ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$20} ${cho-dep:$04}
2        ${cho-str:$7F} r2
2       @{REM:"Voice Reserve"}
2       ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r84 @z10
;------------------------------------------------------------------------
;                       Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
2                       ${init: 2, 0, 64,  0,   0}
3,4                     ${init-Nop:}
5                       ${init: 2, 0, 20,  0, -12}
6                       ${init: 2, 0, 64,  0,   0}
7                       ${init: 2, 0, 64,  0,   0}
8                       ${init: 2, 0, 20, 20,  -2}
9                       ${init: 2, 0, 64,  0,   0}
10                      ${init: 2, 0, 64,  0,   0}
;------------------------------------------------------------------------
2                @000 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0
2                r1 ${drum-pan:42, 30}
2                r1 ${drum-pan:46,-30}                          $X-2
3,4                   r1        r1        r1        r1          $X
5                @038 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0             $X
6       @@127,0 @005 r1 v072 r1 w127 r1 p064 r1 M0
6                r1 ${e-at2:-1}
6                r1 ${e-rt2:-4}                                 $X-2
7                @001 r1 v080 r1 w127 r1 p064 r1 M0             $X
8       @@127,0 @124 r1 v072 r1 w127 r1 p064 r1 M0
8                r1 ${e-at2:-1}                                 $X-1
9                @081 r1 v054 r1 w127 r1 p064 r1 M0             $X
10               @000 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0
10               r1 ${X-RHYTHM-PART:6,2}
10               r1 ${drum-pan:42, 30}                          $X-2
;------------------------------------------------------------------------
2       i 0 o2 @%1 L16 u080 @q0 q%2  @[+20 @]-20
3       i 0 o2 @%1 L16 u080 @q0 q%2  @[+10 @]-10
4       i 0 o2 @%1 L16 u060 @q0 q%2  @[+20 @]-20
5       i 0 o2 @%1 L16 u080 @q1 q%0  @[+10 @]-10
6       i 0 o2 @%1 L 4 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
7       i 0 o2 @%1 L 4 u120 @q1 q%0  @[+10 @]-10
8       i 0 o2 @%1 L 4 u127 @q0 q%8  @[+10 @]-10
9       i 0 o2 @%1 L16 u090 @q0 q%8  @[+10 @]-10
10      i 0 o2 @%1 L16 u060 @q0 q%2  @[+10 @]-10
;------------------------------------------------------------------------
;       Sequence
;------------------------------------------------------------------------
#define bd01:crcc r4 rrcr rcrr crrc r4 rccr rcrr
#define bd02:c4c4c4 c4c4c4 c4c4c4 c4c4
#define sd01:¦:2 r4 drr]]d[[ r4 : d4 :¦ rrdr
#define sd02:¦:2 r4 drr]]d[[ : r4 d4 :¦ d]ddd[ d]ddd[
#define sd03:d2rrdr r4rrdrd]ddd[ d4rrdrr4 d4d4
#define sd04:d2rrdr r4r4d]ddd[ d4r4rrdr d4d4
#define sd05:d2rrdr r4d]ddd[d]ddd[ d4r4rrdr d4d4
#define sd06:d2rrdr rrdrd]ddd[d]ddd[ d4r4rrdr d4d]ddd[ L24 d]ddddd[
#define hh01:<c+0&>a+8f+(1)8 r4 rra+r f+(1)4
#define hh02:a+8f+(1)8 r4 rra+r f+(1)4
#define hh03:<c+>ra+r rra+r rra+r rra+r rrrr rra+r¥
                <c+>ra+r rra+r rra+r <c+>ra+r <?1>rra+r
#define hh11:rf+f+f+ rf+f+f+ f+f+r]]f+32[f+32 [f+24]f+24]f+24[[f+f+
#define hh12:r4 rrrf+ f+]f+[rr rrrr rrf+24]f+24]f+24[[ f+]]f+[[rr¥
                rrrr rrrf+ f+]f+[rr ]f+f+[rr ]f+f+[rr
#define bass01:¦:7 eeee eeee eee8 e<e>ee :¦ <errd rree grr>b <c>rgr
#define bass02:dd<d>d <d>dd<d e>bge aa<a>a& a<a>a<a& aedc> ¥
                dd<d>d <d>dd<d e>bge aa<a8> ?1
#define gg:>b0&<c0&e0&g16
#define bb:d0&e0&g0&b16
#define cc:e0&f0&a0&<c16>
#define sy01:r1 rr${gg:}r r${gg:}rr ${bb:}rr${bb:} rr${bb:}r ¥¥
                r1 rr${cc:}r r${cc:}rr ${bb:}rr${bb:} rr${bb:}r
#define ap01:erer <e>err r2 r1
#define se01:r1 r1 r1 p094 rrcr rcr p034 r crrc rrc p094 c
#define dd:d0&f0&a0&<c?1>
#define ee:e0&g0&b0&<d?1>
#define aa:a0&<c0&e0&g?1>
#define ap02:¦:2${dd:4}${dd:16}${dd:8}${ee:16+4}${aa:4}${aa:4}:${aa:4}:¦
#define sw01:a<a>r
;------------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10      ¦:0
;------------------------------------------------------------------------
        A part
;------------------------------------------------------------------------

;                       10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2       ${voice-reserve:04,02,00,00,00,00,02,00,00,00,00,00,00,00,00,00}
;                       Dr Bs

*       Drum
2       ¦:8 ${bd01:} :¦
3       ¦:7 ${sd01:} :¦ ${sd02:}
4       ¦:4 ${hh01:} ¦:3 ${hh02:} :¦ :¦
10      ¦:16 ${hh11:} :¦

*       Bass
```

```
5       o2 L16 ¦:2 ${bass01:} :¦

*       Synth. A
6       o4 L16 @q0 q%4 ¦:4 ${sy01:} :¦

*       A.Piano
7       o1 L16 ¦:8 ${ap01:} :¦

*       S.E.
8       o3 L16 ¦:4 ${se01:} :¦

*       etc.
9       ¦:16 r1 :¦

;---------------------------------------------------------------------------
        B part
;---------------------------------------------------------------------------

;                            10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2       ${voice-reserve:04,02,00,04,00,00,02,00,00,00,00,00,00,00,00,00}
;                            Dr Bs

*       Drum
2       ¦:4 ${bd02:} :¦ c4
3       ${sd03:} ${sd04:} ${sd05:} ${sd06:}
4       ¦:3 ${hh03:c+0} :¦ ${hh03:<>} rra+r
10      ¦:4 ${hh12:} :¦ ]f+f+[rr

*       Bass
5       o2 L16 ¦:3 ${bass02:<aedc>} :¦ ${bass02:aaaa} aaaa

*       A.Piano
7       o3 ]]]] ¦:4 ${ap02:} :¦ r4 [[[[

*       Saw Wave
9       o4 L16 ¦:60 ${sw01:} :¦

*       etc.
6       ¦:45 r4 :¦
8       ¦:45 r4 :¦

;---------------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10       :¦ @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
;---------------------------------------------------------------------------
;       end of file.
;---------------------------------------------------------------------------
;       以下は確認用データです。入力する必要はありません。
;・クロックカウント情報
;             Trk:       Total:  LP Start:    LP End:  LP Total
;               1:          0mc
;               2:      11160mc      192mc      5424mc      5232mc
;               3:      11184mc      192mc      5424mc      5232mc
;               4:      11160mc      192mc      5424mc      5232mc
;               5:      11148mc      192mc      5424mc      5232mc
;               6:      11256mc      192mc      5424mc      5232mc
;               7:      11424mc      192mc      5424mc      5232mc
;               8:      11232mc      192mc      5424mc      5232mc
;               9:      11232mc      192mc      5424mc      5232mc
;              10:      11138mc      192mc      5424mc      5232mc
;・チェックサム
;        1     6     11    16    21    26    31    36    41    46    Total
;    0 ..... PU7C. 74U7. HZU.6 KWZM1 ....7 T.100 1KRCN P.TC2 9H6G8  747F
;   50 A..GR SFG5E 9.GTT YDF7G U7YEE 8N.RO 67DHM KS... 2A5UN NSRLX  AF7E
;  100 .WE.Z F.71B T.1AM WAMH6 .S.K. ..L.. TKEO5 .97.X 9.YZ. FX.Y2  4AD4
;  150 ..1.. .U..T ODUM. 9X.YN .49.Y M2..9 ..... ..... ..... .....  1D61
;---------------------------------------------------------------------------
;Total T236W ZNCH2 CS456 4K05J YJBYM 1KSF6 EUJFS M3LJ8 AASY2 DOFKT  E2AB
;---------------------------------------------------------------------------
```

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML（Music Marco Language）システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。現在の最新版はV1.10Dです。

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。

●動作環境はX68000，MS-DOS，Windows95，NT（コンソール），Free BSD，およびLinux，すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。

●対応音源は，GM，GS，XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。

●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。

URL＝http://www.shonan.ne.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，このホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。

E-MAIL＝gorry@shonan-inet.or.jp

「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部

「ゲーム・ミュージック・プログラム・コーナー」係

★SFCの『餓狼伝説』の発売日は11月27日でした。なぜこんなことを覚えているのか?それは，自分の誕生日だから。（東京都大田区・**吉原正起** 22歳）……【**編**：これはわかる。何でもないことでも意外と覚えてしまうんですよね。**影**：何年前の話?餓狼の発売日?わからん。】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC55用

GENOCIDE2
～STAGE4-2～

●深津　将生　16歳　　©ZOOM

はじめに

X68K史上伝説のアクション・ゲーム「GENOCIDE2」より，STAGE4-2です。

解　説

この曲はSPICE＋SC-55(GS)用です。この曲では早弾きするパートが多いので結構きついです。特に後半のソロパートでは，音切れやテンポずれがたびたび起こります。おそらく，SC-88のSC-55MAPで聴くのが一番よいでしょう。さらにこの曲のMT-32パートの音色はすべてつくられたものだったので，特に後半のピアノやBass&Leadは，原曲と比べると露骨にその違いが表れてしまいます（ちなみに原曲では後半ソロの楽器はエレピだった)。その他の説明ですが，まず各パートの初期設定で＄{WT：～}マクロの数字と＄{RC：～}マクロの三番目の数字が違うトラックがありますが，それはミスではありません。そうすることによって微妙なディレイを掛けているからです。あと，今回エフェクトの掛けかたをちょっと変えてみましたが，どうでしょうか。

最後に

今回はようやくMT-32を入手できたので，この曲にしました。で，この曲を聴いてみた感想。オケヒやシンセ系，パーカッション類がいい音出している。こういうふうに好きに音色を作れるというのがＬＡの強みだということを感じさせられました。しかし，まだちゃんとしたミキシングができません。机上のスペースの関係でミキサーはとても置けないため，電波のオーディオミキシングケーブルを買おうと電話で問い合わせたところ，もう在庫がないとか(泣)。仕方がないので現在ヘッドホンとイヤホンを併用しています。しかしこれだと，このゲームの曲のようにMIDI＋FMで鳴らしている曲を聴くと，イヤホンで聴いているほうのパートがどうしても軽い音になってしまいます。それでは最後に，「ZOOMさん，PSにジェノサイドスクェア移植してくれぇ～～～～～!!」以上，１ZOOMファンの雄叫びでした。

GORRY先生より一言

パーカッションの音色を気にしているようですが，どうしてなかなか…非常によくできています。

ですが，あまり似せようと思わずに，音源の能力に合わせたアレンジをほどこしてみるのも，またいいかもしれません。そうして作ったデータのほうが「音源を変えても音が変わりにくい」ということもままあるようですし。

『GENOCIDE2～STAGE4-2～』のミュージック・プログラム・リスト

```
=== g24_2b.smc ====

;---------------------------------------------------------------------------
;
;                    G E N O C I D E 2  [ S T A G E 4 - 2  B G M ]
;
;                                ( C ) Z O O M
;
;                    P r o g r a m e d  b y  M . F u k a t s u
;
;---------------------------------------------------------------------------
#include            <smfstd.smi>
#include            <smf_gm.smi>
#include            <rol_gs.smi>
;---------------------------------------------------------------------------
#copyright          "(C)ZOOM"
#music-name         "GENOCIDE2  [STAGE4-2  BGM]"
#programmer         "深津　将生"
#instrument         "SC-55"
;---------------------------------------------------------------------------
#division           48
#tempo              126
#beat               4/4,48,8
#fadeout-speed      128
;---------------------------------------------------------------------------
#define             WT:r192+?1                             ;INITIALISING WAIT
#define             RC:${X-REVERB-SEND-DEPTH:?1}    ¥      ;REVERB/CHORUS&WAIT
                       ${X-CHORUS-SEND-DEPTH:?2}    r192-?3 @%1
;---------------------------------------------------------------------------
2                   @{TRACK-NAME:"ROOM DRUM(Snare & Kick & Tomtom)"}
```

★献血をしてもらった図書券でBMを購入。今月のBMは僕の血の結晶。（山口市・命かけます授業中の兄22歳）……【つぐ美：え?最近って図書券なんか貰えちゃうの!?影：毎月8日に献血すればBMが楽に手に入るな。う～ん，なんてすばらしい。編：…。】

```
3                            @{TRACK-NAME:"ROOM DRUM(Hi-hat & Cymbal)"}
4                            @{TRACK-NAME:"ROOM DRUM(Conga)"}
5                            @{TRACK-NAME:"Synth Tomtom"}
6                            @{TRACK-NAME:"Slap Bass"}
7                            @{TRACK-NAME:"Melody"}
8                            @{TRACK-NAME:"Synth Brass(Backing)"}
9,10,11                      @{TRACK-NAME:"Bass & Lead(Dist cut)"}
12                           @{TRACK-NAME:"Melody delay"}
13                           @{TRACK-NAME:"Bass echo"}
;---------------------------------------------------------------------------------
@s      1,-1024, 1,1,0,                                 @e      ;Bass & Lead Attack
@s      2,0, 72,72,0, 24,24,-28,                        @e      ;Melody Decay
;---------------------------------------------------------------------------------
1                            @{REM:"Initialising."}
1                            ${ROLAND-GS-RESET:}        r48
1                            ${RESET-ALL-CONTROLERS:}   r48     r480 @{REM:"Start"}
;---------------------------------------------------------------------------------
2,3,4   @z10                 ${WT:0}
5       @z9                  ${WT:4}
6       @z1                  ${WT:8}
7       @z2                  ${WT:12}
8       @z3                  ${WT:16}
9       @z4                  ${WT:20}
10      @z5                  ${WT:24}
11      @z6                  ${WT:28}
12      @z7                  ${WT:32}
13      @z8                  ${WT:36}
;---------------------------------------------------------------------------------
2                  @8   v120 u120 @q0 o2     ${RC:50,0,0}   l8  q%2
3                            u100 @q0 o2     ${RC:50,0,0}   l16 q%2  r1
4                            u80  @q0 o4     ${RC:50,0,0}   l16 q%2
5                  @118 v120 u95  @q0 o3     ${RC:50,0,4}   l16 q%2  r1
6                  @37  v120 u120 @q1 o1     ${RC:40,0,8}   l8  q%10 r1
7                  @64  v120 u120 @q1 o4     ${RC:40,25,12} l16 q%0  r1
8                  @62  v110 u90  @q1 o4     ${RC:50,0,16}  l2  q%0  r1
9                  @87  v100 u80  @q1 o5 p82 ${RC:70,0,20}  l32 q%8
10                 @87  v100 u80  @q1 o5 p46 ${RC:70,0,24}  l32 q%8
11                 @87  v100 u85  @q1 o4     ${RC:70,0,27}  l32 q%8
12                 @64  v55  u120 @q1 o4     ${RC:50,25,20} l16 q%0  r1
13                 @37  v45  u120 @q1 o1     ${RC:50,0,36}  l12 q%8  r1
;
;-----------------------------------------ROOM DRUM(Snare & Kick & Tomtom)
;
2                            ${NRPN-DRUM-PANPOT:48,96,0}      r4
2                            ${NRPN-DRUM-PANPOT:47,64,0}      r4
2                            ${NRPN-DRUM-PANPOT:45,32,0}      r2
;
#define                      DP:c4dc16c16ccd.c16 rc16c16dc?1
;
2            |:4 ${DP:ccd4}:|
2            |:0
2            |:3 ${DP:ccd4}:| ${DP:ccd16d16r}
2            |:3 ${DP:ccd4}:| ${DP:ccd16d16d16d16}
2            |:3 ${DP:ccd4}:| ${DP:ccd16d16r}
2            |:3 ${DP:ccd4}:| ${DP:[<c32c32c16c16c16>b16b16a16a16]}
2            |:3 ${DP:ccd4}:| ${DP:ccd16d16d16d16}
2            r2d+4d16d16d16d16
2            |:3 ${DP:ccd4}:| ${DP:ccdd16d16}
2            |:3 ${DP:ccd4}:| ${DP:ccr4}
2            r2d+4d16d16d8
2            :|
;-----------------------------------------ROOM DRUM(Hi-hat & Cymbal)
;
#define                      HH:?1f+f+f+a+8f+f+f+8f+8rf+f+a+                               ¥
                                r8f+f+f+f+f+8f+32f+32f+f+f+rf+f+a+
;
;
3            |:4 ${HH:f+}:|
3            |:0
3            |:5 ${HH:<a>} |:3 ${HH:f+}:|:|
3            <a4>r2.
3            ${HH:<a>} |:3 ${HH:f+}:|
3            ${HH:<a>} |:2 ${HH:f+}:|
3            f+f+f+f+a+8f+f+f+8f+8rf+f+a+ r8f+f+f+f+a+8f+32f+32f+f+f+rf+f+a+
3            <a4r2a4>
3            :|
;-----------------------------------------ROOM DRUM(Conga)
;
4                            ${NRPN-DRUM-PANPOT:64,24,0}      r4
4                            ${NRPN-DRUM-PANPOT:63,64,0}      r4
4                            ${NRPN-DRUM-PANPOT:62,104,0}     r2
;
4            |:8 e8d8e-e-eee8ede-e-e8:|
4            |:0
4            |:40 e8d8e-e-eee8ede-e-e8:| r1
4            |:16 e8d8e-e-eee8ede-e-e8:| r1
4            :|
;-----------------------------------------Synth Tomtom
;
5            |:8 r1:|
5            |:0
5            |:7 r1:| r2..p96 g p32 c
5            |:8 r1:|
5            |:7 r1:| r2..p96 g32 p64 e32 p32 c
5            |:16 r1:| r1
5            |:8 r1:|
5            |:7 r1:| r2. p96 g32g32 p64 ee p32 c r1
5            :|
;-----------------------------------------Slap Bass
```


★'97年度のベストゲームですが僕は『Gダライアス』でした。編集部のみなさんはどーなんですか?(神奈川県横浜市・**勝又弓雄21歳**)……【**影**:アーケードの方?…熱いジャスティス学園がけっこうイイ感じなんだが，これ！っていうのは…。家庭用ならグランディアかな。】

```
;
6         |:4 a-rg-ra-r q%0b.<q%10d-r4r16>q%0b<q%10d-d-q%0c16d-16>bq%10:|
6         |:0
6         |:20 a-rg-ra-r q%0b.<q%10d-r4r16>q%0b<q%10d-d-q%0c16d-16>bq%10:|
6        a-rg-ra-rq%0e-4q%10
6         |:8 a-rg-ra-r q%0b.<q%10d-r4r16>q%0b<q%10d-d-q%0c16d-16>bq%10:|
6        a-rg-ra-rq%0e-4q%10
6         :|
;----------------------------------------Melody
;
7,12      |:8 r1:|
7,12      |:0
7,12      |:8 r1:|
7,12      W127 SW2,256,%1
7,12      a-2a-4b8.<d-&d-4.>br<d-r>ba-8a-g-e- a-2a-4b8.g-&g-4.e-rg-re-g-8g-a-g-
7,12      a-2a-4b8.<d-&d-4.>br<d-r>ba-8a-g-e- a-2a-4b8.g-&g-4.>br<d-r>b<d-8d-de-
7,12      |:8 r1:|
7,12      a-2a-4b8.<d-&d-4.>br<d-r>ba-8a-g-e- a-2a-4b8.g-&g-4.br<d-r>ba-8a-bg-
7,12      a-2a-4b8.<d-&d-4.>br<d-r>ba-8a-g-e- a-2a-4b8.g-&g-4.br<d-r>b<d-8d-de-
7,12      |:8 r1:| SW2,0 r1
7         @G91,60 @G93,15 @@8,0 @0 u120 >>re-g-a-b<d-g-e-dd->a-b8<d-8e-
7         g-e-de-d->b<d-8e-g-e-d-e-d->ba-<
7         |:2 a-g-e-d->ba-g-a-<:| b32<d-32>ba-g-e-g-ba->a-b<d-e-g-e-a-8<
7         |:4 [g-24a-24]g-24>ba-<:| |:4 [g-24a-24]g-24d->a-<:| |:4 [g-24a-24]g-24>ba-<:|
7         e-dd->ba-g-e-ba-g-e-dd->b<d-d
7         |:2 e-<e-8>e-<a-8>:| <e-dd->b |:2 d-<d-8>d-<a-8>:| <d->ba-g-
7         |:2 e-<e-8>e-<a-8>:| <e-dd->b g-8g-a-8a-<d-8d-a-8a-g-e-d->b<
7         |:4 [g-24a-24]g-24<d-a->:| |:4 [g-24a-24]g-24b<a->:| |:4 [g-24a-24]g-24<d-a->:|
7         e-d->ba-g-a-b<d-e-g-a-b<a-4 r1 @G91,40 @G93,25 @@0,0 @64 u105
12        |:17 r1:|
7,12      :|
;
;----------------------------------------Synth Brass(Backing)
;
#define                   H:g-0&a-0&b
#define                   I:<d-0&>a-0&b
#define                   J:g-0&a-0&e-
#define                   K:g-0&a-0&d-
;
8         |:8 r1:|
8         |:0
8         ] |:4 $H$H4..$I16&$I1:| [
8         |:2 |:4 $J$J4..$K16&$K1:| ] |:4 $H$H4..$I16&$I1:| [ :| r1
8         |:8 $J$J4..$K16&$K1:| r1
8         :|
;----------------------------------------Bass & Lead(Dist cut)
;
9,10,11                   ${NRPN-CUTOFF-FREQUENCY:84,0}    r4
9,10,11                   ${NRPN-RESONANCE:62,0}           r4
9,10,11                   ${BENDER-RANGE:2}                r2
;
#define                   L:a-ra-ra-ra-8g-8a-8a-ra-8b16a-8a-r                  ¥
                            a-ra-ra-ra-8g-8a-8a-ra-8b16<d-8>a-r
#define                   M:e-re-re-re-8e-8e-8e-re-8a-16g-8a-r                 ¥
                            e-re-re-re-8e-8e-8e-re-8a-16a-8e-r
;
9,10      SB1,256,%1
9,10,11 |:8 r1:|
9,10,11 |:0
9,11      |:4 $L:| [ |:2 |:4 $L:| ] |:4 $L:| [:| r1
10        |:4 $M:| [ |:2 |:4 $M:| ] |:4 $M:| [:| r1
9,11      |:8 $L:| ] r1
10        |:8 $M:| ] r1
9,10,11 :|
;----------------------------------------Bass echo
;
13        |:8 r1:|
13        |:0
13        |:57 r1:|
13        r p96 a- p32 a- r p96 g- p32 g- r p96 a- p32 a- q%0 r p96 e- p32 e- q%8
13        :|
;----------------------------------------Track Data     ※ここから先は打ち込む必要ナシ
;
;         Trk:      Total: LP Start:    LP End:  LP Total:
;           1:      384mc
;           2:    25368mc    2112mc    13248mc    11136mc
;           3:    25368mc    2112mc    13248mc    11136mc
;           4:    25346mc    2112mc    13248mc    11136mc
;           5:    25536mc    2112mc    13248mc    11136mc
;           6:    25346mc    2112mc    13248mc    11136mc
;           7:    25536mc    2112mc    13248mc    11136mc
;           8:    25536mc    2112mc    13248mc    11136mc
;           9:    25345mc    2112mc    13248mc    11136mc
;          10:    25345mc    2112mc    13248mc    11136mc
;          11:    25346mc    2113mc    13249mc    11136mc
;          12:    25548mc    2124mc    13260mc    11136mc
;          13:    25536mc    2112mc    13248mc    11136mc
;----------------------------------------CHECK SUM
;       1     6     11    16    21    26    31    36    41    46     Total
;     0 ..... ....P U7.45 RR.HY U9.Y. W.S.8 4184Y 13.YE .T7P. RLSNJ  7640
;    50 TZ341 .595H M7940 2T5.. .CHN. R.S5B LB2LM 7SD0. ..7.F HEHJU  7354
;   100 XCG.. UN8.3 W7S0. .68C6 1463G ..HLF KYK0. .NRN8 5KN.X WUN2K  5658
;   150 E5XRZ NF... 1BXS. 2EEE6 1..CN N..F. W.3NN 7WHMK ..CEL ND...  1629
;-----------------------------------------------------------------------
;Total ETXX7 1W4P1 T0NHK ABMK9 2HZJR 50LMU PXY5R XW5C0 XLJZK R272S   1906
;----------------------------------------EOF
```

★影の外科(カゲのゲカ)逆から読んでみよう。もっとも，この文の意味自体が恐ろしいが…。(千葉県君津市 ・神様20歳)……【つぐ美：「竹藪焼けた」ってやつね。影：「山本山」は逆から読むと「やまもとやま」じゃないから注意が必要だ！編：あの～，何の注意ですか?】

マイコンBASICマガジン

明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

編：いきなりですが，今月のベスト・プログラムは，巽　洋平君作PC-9801用「RED CRYSTAL 1998」に決定です。

つぐ美：キャラがかわいいのよねぇ〜。

Dr.D：やはり画面のデザインは重要じゃな。見栄えがする作品は目立つし，印象に残りやすいからのぉ。

編：デザインもできてプログラムも組めて，ゲームのアイデアを持ってるなんてすごいですよね。

Dr.D：ベストには惜しくも届かなかったのじゃが，サンタ山Lv.25さんの作品もイチオシじゃな。彼は毎回すばらしいマシン語のプログラムを送ってくれるんじゃが，リストが長すぎたりテーマがむずかしいものだったりと，なかなか採用できなかったんじゃが，今回は直感的に分かりやすいテーマで良かったのぉ。

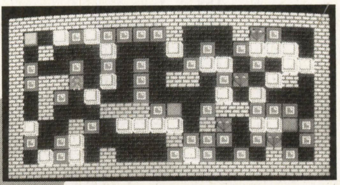
編：テーマ選びというのも重要なポイントかもしれませんね。たま〜に，学会で発表できるような，ものすごいテーマの作品を送ってくださる人もいるんですが，さすがに専門知識があるごく一部の人にしかわからないようなテーマは採用しにくいですね。

Dr.D：老若男女，幅広い読者の人たちに楽しんでもらえる作品というのが理想じゃな。

影：アイデアは身近なところにありそうですよね。

編：ところで，冬休み明けの作品も届き始めましたが，次号は激烈な競争になりそうでとても楽しみです。

影：試験シーズンもそろそろ終わりでしょうから，寒さを吹き飛ばすような情熱のこもった投稿待ってるぜ！



▲PC-9801用「RED CRYSTAL 1998」

今月はもう一歩のところでしたで賞

●**PC-9801用「数の並び変え」／杉田義幸**（**Dr.D**：数字を使ったパズルじゃな。ただ数字が増えたり減ったりするだけではおもしろみにかけるかのぉ…。何かもう一押し決め手がほしいところじゃ。）

●**MSX／2／2＋／TurboR用「ぱーちゃるもちつき」／加藤　勝**（**編**：もちつきの一連の作業をゲーム化。でも元が単純作業だから，いまいちおもしろみに欠けます。でも餅を混ぜてる人の手を突いてしまったときは結構笑えます。）

投稿ありがとう

MPC／辻本雄一郎／ichiro／道植洋介／小川勝彦／牧野達也／紺野繁昭／伊東哉和／怪盗プー／増子大祐／島崎君夫／大山　敬／MON／加藤大二郎／斉藤嘉彦／小田島俊哉／三石ハヤオ／松井元久／夏野弘毅／石山秀徳／今関光広／高橋博巳／松橋洋利／小原智行／小倉　健／中島明夫／中潟良平／前刀一紀／安井卓司
※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんのマジック・ボックス

（ワンテク&アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

今月のワンポイント・テクニック

VisualBasic 2.0ワンポイントテクニック

Vol. 3「効果音の作り方」

効果音は、普通Waveで作ってAPIで鳴らします。でも、Waveを使いたくない人は、別のAPIを使って効果音を作り鳴らすこともできます。それが、以下のプログラムです。

```
Declare Sub SETVOICENOTE Lib "SOUND" (ByVal A%, ByVal B%, ByVal C%, ByVal D%)
Declare Sub OPENSOUND Lib "SOUND" ()
Declare Sub STARTSOUND Lib "SOUND" ()
Declare Sub CLOSESOUND Lib "SOUND" ()

Sub Form_Click ()
        OPENSOUND
        SETVOICENOTE 1, 65, 4, 0
        STARTSOUND
End Sub

Sub Form_QueryUnload (Cancel As Integer, UnloadMode As Integer)
CLOSESOUND
End Sub
```

書き終えたら、実行して、フォームをクリックします。ピーと鳴ったはずです。音の高さを変えるのは、SETVOICENOTE 1, 65, 4, 0 の65を変えるとできます。（1〜84まで）長さを変えるのは、4を変えるとできます。（1に近づくほど長くなります。）終了時には、VBの停止ボタンをクリックせずにコントロールボックスから閉じるを選択してください。このプログラムは、SETVOICENOTE 等四つしか使っていませんが他に SetVoiceAccent 等が、あります。ここでは、無くても使えるので、必要最小限にしています。

▲by Akimichi

BMSの知恵袋 其ノ弐

対応機種：PC-9801シリーズ互換機
N88-日本語BASIC(86) DOS&DISK

《画面のチラツキを抑える方法》

```
10 SCREEN 3:COLOR ,,,,2
20 FOR I=40 TO 600 STEP 2:'GOSUB *S
30 CLS 2:CIRCLE(I,50),30,4,,,,F
40 NEXT
50 FOR I=0 TO 1:GOSUB *S:CLS 2:NEXT:
SCREEN ,,0,1:END
60 *S
70 F=NOT F:IF F THEN SCREEN ,,0,33
ELSE SCREEN ,,1,1
80 RETURN
```

上のプログラムをそのまま打って実行してから、30行の［'］をはずして再び実行してみて下さい。

これは画面１に描く時は画面２を表示して画面２に描く時は画面１を表示するように２つ画面を使用してチラツキを抑えています。

▲by Blue Mirror Soft

言語:Delphi2.0 Windows95 (Win3.1 不可)
〜フォームをいじくろーの巻〜

どもども。A-sicだよん。
さて、みなさんは、もしかして、「フォームは四角って決まってんだバーロー」なんて思ってませんか？なんとこの裏技を使えば、丸でも三角でもいろいろなかたちのフォームが作れてしまうのだ！
さてさて、長方形以外のフォームをつくるには、「リージョン」なるものを使います。
それでは次のプログラムを打ってみ。（イベントハンドラはFormCreateあたりにしておこう。）

```
----------------Proglam List------------------
var rgn:HRGN;
begin
  rgn := CreateEllipticRgn(0, 0, 100, 200);
  SetWindowRgn(Handle, rgn, True);
end;
----------------------------------------------
```

どう?すごいでしょ。ただ、タイトルバーが見えて変だから、予めフォームのBorderStyleプロパティをbsNoneにしとこうね。
円以外にも、カプセル型、多角形などが設定できるんだけど・・・場所がないので、APIヘルプ等を見てね。また、CombineRgnというAPIをつかえば、二つのリージョンを結合することができるんだー。これもAPIヘルプをご参照のこと。（手抜き）
これで、Windows のプログラムが変わるぞー＾＾；
HomePage: www.tky.threewebnet.or.jp/￣asic
E-mail　: asic@tky.threewebnet.or.jp

▲by AIsic

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電　気　店	￥16,000	マイコンBASICマガジン	￥6,120
ラジオの製作	￥ 8,400	OAビジネスパソコン	￥6,800
電波新聞縮刷版	￥82,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお1年間，或は2年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，着本までに約2週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。
また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。
（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 - 3 - 5 1 9 6 1

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 電波新聞社

料金　特殊取扱

通信欄			
※ 定期購読誌名	*新規 継続	購読期間 年 月号より 年間	送金額（送料当社負担） 円
御希望誌・ソフト・グッズ名		冊数	送金額（送料共） 円
			円
フリガナ 送付先住所 □□□-□□		産業分類	所属又は職種
フリガナ 送付先御氏名		電話 TEL	年令 才 / 性別 男・女

払込人住所氏名 （郵便番号 ） ※ （電話番号 － － ）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 - 3 （通常払込料金加入者負担）

右詰めにご記入ください

5 1 9 6 1

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み） 円

特殊取扱

受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

97. 4現在

図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,039円	〒310円
LAN対応データベースの構築ガイド	2,854円	〒310円	デジタルICのすべて	1,937円	〒310円
ロータス・アプローチ96活用ガイド	1,835円	〒310円	DVD & DVC 入門基本18章	1,529円	〒310円
Windows 95 活用ガイド	1,631円	〒310円	オール・アバウト・ウォーザード	1,509円	〒310円
ロータス・ワードプロ96活用ガイド	1,835円	〒310円	ビジュアル BASIC講座	1,988円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,988円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	2,039円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集 3級・4級	2,039円	〒310円
VTRのすべて増補改訂版	2,141円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,529円	〒310円
TVのすべて改訂版	1,988円	〒310円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,975円	〒240円
マイクロAccess 95活用ガイド	1,835円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,988円	〒380円
新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円	CD技術のすべて	2,039円	〒310円
まんが電気学入門増補改訂版	1,325円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,631円	〒310円
図解コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	たのしい電子工作④	1,580円	〒310円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,937円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03-3445-8201(ダイヤルイン)	関東総局	0273-26-3206	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361	静岡支局	054-289-0121	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411	新潟支局	025-245-2526	鹿児島支局	099-226-3630
名古屋支局	052-261-4541	松本支局	0263-36-2266		
札幌支局	011-641-5591	金沢支局	0762-63-8661		
仙台支局	022-227-7211	京都支局	075-221-8021		

キリトリ線

郵便はがき

切手を
お貼り下さい

141-8715

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部③

ご住所（ふりがな）	〒 都・道 府・県				
電　話	－　－				
ご氏名（ふりがな）				年　齢	歳
				性　別	男・女
職業：		勤務先または学校名：			
本誌を　毎月　・時々　・初めて読む		何人で読みますか　（　　）人			

お楽しみプレゼント③応募欄
＊252ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望品名と番号を一つだけご記入ください。
希望品名

●あなたが選ぶおすすめパソコン・ソフトは？
1位：　（メーカー名：　）
2位：　（メーカー名：　）

キ リ ト リ 線

月刊マイコンBASICマガジン③ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン

Windows環境にある(95　3.1)　ない

周辺機器

ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン

周辺機器

ゲーム機

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

1位：　2位：

3位：　4位：

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●パソコンの利用ひん度は？　毎日　週(　)回　月(　)回

●月のおこづかいの金額と使い道　＿＿＿円　本・雑誌　パソコンソフト　ゲーム機ソフト　音楽CD　ゲームセンター　貯金　その他(　)

●別冊付録「DOS/V製作」に関して感想・意見をお書きください。

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

マイコンBASIC　応募カード

機種名			
プログラム名			
氏名		年齢	歳
住所	〒		
TEL番号		応募年月日	年　月　日

	掲載ページ	資料請求番号
◆ハード／アクセサリ		
ＮＥＣ	表2～前付カラー3	1
サンクレスト	後付282	2
エプソン販売	表4	3
♣メディア		
帝人	前付カラー5	4
日立マクセル	前付カラー6	5
ＴＤＫ	前付カラー7	6
イメーション	前付カラー8	7
♥ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー18	8
光栄	中付カラー148～149	9
エレクトロニック・アーツ	中付カラー150～151	10
エムスリイエンタテインメント	中付カラー152	11
ＴＧＬ	中付カラー153／155	12
サンソフト	中付カラー154	13
ＳＰＳ	中付カラー156	14
日本ファルコム	表3	15
♠レコード関連		
ファルコムレーベル（キングレコード）	記事中カラー207	16
ポニーキャニオン	記事中カラー210	17
♣学校関連		
バンタン電脳情報学院	前付カラー19	18
日本ゲームソフト学院	前付カラー20	19
アミューズメントメディア総合学院	前付カラー21	20
コナミＫＣＥスクール	前付26	21
代々木アニメーション学院	中付カラー160	22
東京ゲームデザイナー学院	後付272	23
◆中古基板販売		
キョーワインターナショナル	記事中262	24
♥別冊付録「DOS/V製作」		
ダイアモンドマルチメディア／ピーシーショップピーテン／若松通商／グレス／ロケット／ユニテク電子／TWO TOP		25

総力特集 シミュレーション・ゲームの世界 光栄『三國志VI』徹底研究 … 161

'98年はズバリネットワーク・ゲームだ!! … 169
Quake II … 171
ダークレイン … 174
エイジ・オブ・エンパイア … 176

Basic Magazineパソコン・ソフトSelection
ポリゴンで発見!!たまごっち … 178
DEJIGトム・ソーヤーの冒険／大阪縁日 … 179
PC市場でも活発な2社のWin95ソフト情報
セガvsコナミ … 180

アーケード・ゲーム
スペシャル・インタビュー
船水紀孝が語る'98年のカプコン … 182
ふたつの新システムのくわしい情報を解説
マーヴルvs.カプコン2大システムを紹介!! … 183
初公開画面にもとづく数々の推測!?
ストリートファイターEX2 … 186

好評連載
『ぷよSUN』ついにWindows95へ進出 とことんぷよぷよSUN … 188
ファイナルステージ … 222

『グローカルヘキサイト』大会優勝記念レポート ヘキサーへの道 … 223
1997ビデオゲーム・グランプリ ノミネート作品発表！ … 224
サイキックフォース命EX … 226
『ヴァンテージマスター』に隠された 伝説のファルコムキャラクターで遊ぼう！ … 228
上級編：勝つためのコツをおぼえる マジック：ザ・ギャザリング … 230
『ウルティマオンライン』連載コーナー ブリタニアに死す … 232
とことんぷよぷよSUN延長戦 … 238
俺コレthe Duel … 240

● ゲーム考現学 … 242
● みらくる読者の闘技場 … 244
● WILD CARDS … 246
● 読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview! … 247
● 読者のページ～あくせすROOM … 250
● ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION … 251
● おたのしみ読者プレゼント … 252
● CHALLENGE！ HIGH SCORE！ … 253
● ビデオゲーム CLASSIC GUIDE … 260
● ソフトハウス9社のPRページ SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION … 263

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
'98年2月発売の全250本を収録
SUPER SOFT Hot Information … 189
新作発売予定表Data Base … 218

CGデザイナー募集 [特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします]

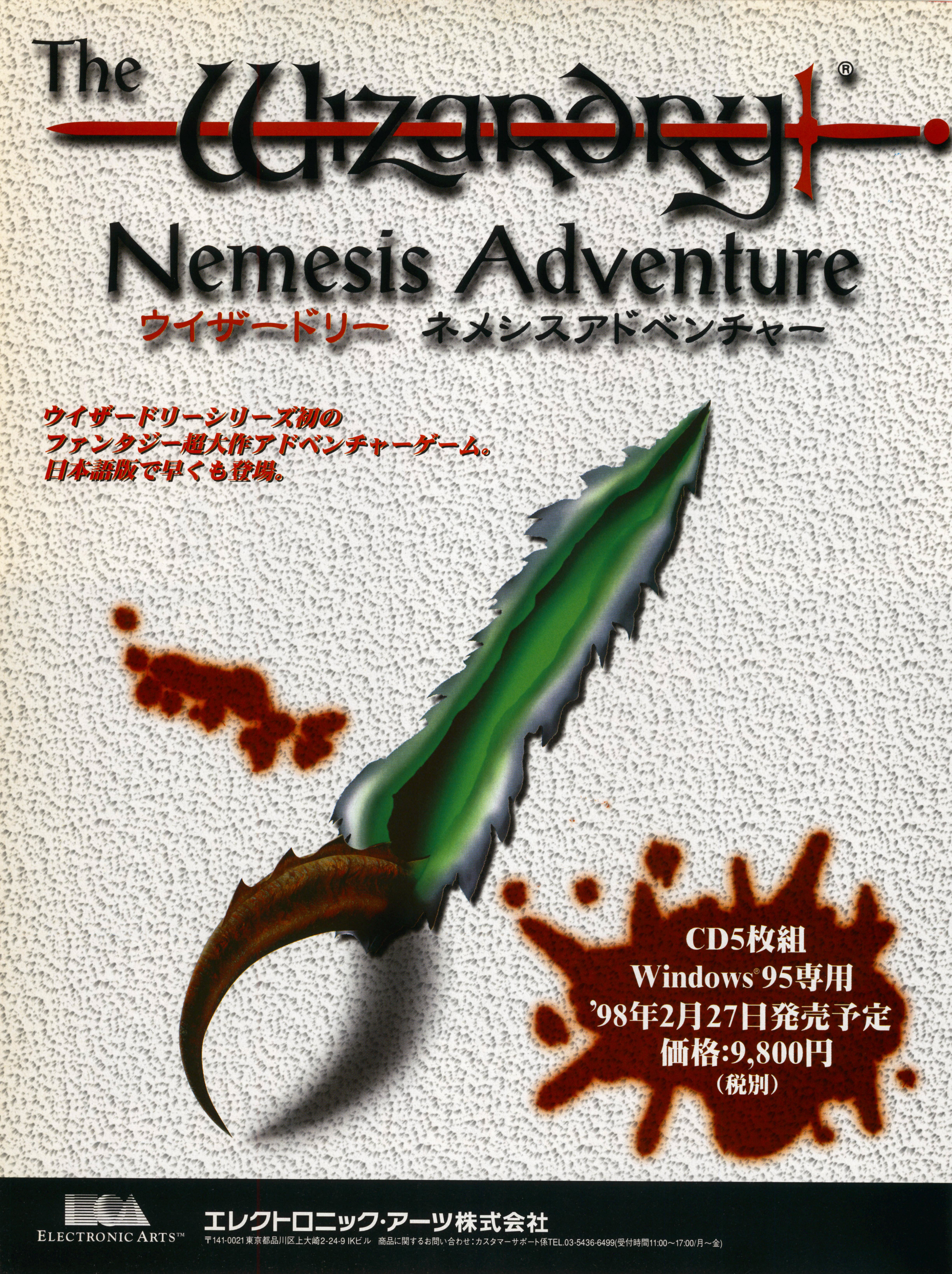
※CG開発機材:SGI インディゴⅡインパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ―310

●資格/①専門卒以上22～36歳位 ②実務経験2年以上 ●待遇/当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回('96実績7.45カ月)、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●株式東証二部上場

◎履歴書及び職務経歴書、作品(5点以内)を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。作品は選考後ご返却いたします。秘密厳守、歴不返。不明な点は担当者までお問い合わせください。

〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社光栄 総務部 人事課MB係 TEL.045-564-3111(直) 担当:三村・兵士(ひょうど)

友情、葛藤、恋、そして青春。
あなたの手でつづられる、ドラマチック幕末。
リコエイションゲーム
維新の嵐®
幕末志士伝
かつてない豊かさで広がる幕末世界。
日本各地の名所・関所を舞台に、
坂本龍馬、土方歳三ら、
激動の時代を駆け抜けた志士たちを
鮮やかに描ききったSLG。
3/20 発売予定
Windows®95版
9,800円
20th Anniversary
20周年記念作品
TOKYO GAME SHOW
うつけで終わるか。
日本を変えるか。
乱世に繰り広げられた戦闘の数々が、
いま鮮やかに再現される。
信長の生涯を活写した
シミュレーションロールプレイング、ついに登場!
TOKYO GAME SHOW 1998 SPRING
3/27 発売予定
Windows®95版
9,800円
英傑伝シリーズ
織田信長伝
20th Anniversary
20周年記念作品
NO COPY
これらのソフトは著作権法によって保護されています
使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-1100（パソコン専用）・TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■Windows®95の正式名称はMicrosoft®Windows®95 operating systemです。■Windows®95は米国マイクロソフトコーポレーションの米国及びその他の国における登録商標です。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。■ソフトの内容及び価格、発売日等は改良のため変更する場合があります。
■動作環境は商品パッケージをご覧ください。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
※各タイトルの画面写真は、全て開発中のものです。
株式会社光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）


The Wizardry®
Nemesis Adventure
ウイザードリー　ネメシスアドベンチャー
ウイザードリーシリーズ初の
ファンタジー超大作アドベンチャーゲーム。
日本語版で早くも登場。
CD5枚組
Windows® 95専用
'98年2月27日発売予定
価格:9,800円
(税別)
ELECTRONIC ARTS™
エレクトロニック・アーツ株式会社
〒141-0021 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル　商品に関するお問い合わせ:カスタマーサポート係TEL.03-5436-6499(受付時間11:00〜17:00/月〜金)

ニセラの魔法が目覚めたとき、未知なる恐怖が襲いかかる。

新しい冒険の世界

古代の邪悪が忍び寄る。頼りになるのは、長い歳月を経たニセラのタリスマンのみ。
だがそれらもまた恐るべきエネルギーを秘めている。
究極の破壊の力を。
おそらくは……それが君の力だ。

新しい魔術の世界

CD5枚からなる驚異の世界に招待しよう。
目を見張る3Dグラフィックス。
反応のよいリアルタイムの戦闘。
フルステレオのサウンドトラック。
デジタル音声による会話。そして使いやすいインターフェイス。
恐怖の冒険がいま始まる。

新しい挑戦の世界

ネメシスの森、城、そして神秘の遺跡を探検するにつれて、機転と剣の腕前が試される。
血塗られた罠と、謎の仕掛けの秘密を解き明かすのだ。

UOユーザーの期待に応え、遂に登場！

●「ウルティマ オンライン」のすべてをくわしく解説。●オンラインゲームの初心者も安心。●頻度の高いUO用語を逆引きインデックスとして収録。●ブリタニア全土マップ、各タウンマップ掲載。●アイテム、クリーチャー、全職業を徹底解説。

定価：本体1,714円＋税　宝島社刊

SIRTECH

Nemesis A Wizardry Adventure application software,logos,printed graphic design and printed materials Copyright ©1996,1998 by Sir-Tech Softeare,Inc. All rights reserved.
"WIZARDRY" is a registered trademark of Sir-Tech Software,Inc. "Nemesis A Wizardry Adventure" is a copyrighted program licensed to Electronic Arts,Inc. by Sir-Tech Software,Inc.

■掲載のソフト画面は、開発中のものです。■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。

INTERNET HOMEPAGE JAPAN SITE
ea online
http://www.ea.com/eaj/
ゲームの最新情報はもちろん、楽しい話題が満載のEAホームページ、上のアドレスまで是非遊びに来てください。

GTA
GRAND THEFT AUTO
グランド セフト オート
ポリス野郎をぶっちぎれ
あのレミングスのDMAが放つ1998年最大の問題作
あのレミングスを送り出したDMAの放つ新ゲームは
3D技術を駆使した大都会CARアクション!!
君も今日からギャングのメンバーだ
米軍から戦車を奪って公道走りたい
ロケットランチャーぶっぱなしたい
ウカレて幸せそうな市民をぶん殴りたい
全てOK!
快楽のボルテージを上げろ!!
GTAホームページ上でお試し版配布中
Http://www.zoo.co.jp/gta/
BMG INTERACTIVE
絶賛発売中!!
販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社
発売元:株式会社ズー
Windows95 完全日本語版 標準価格 8,800円(税別)
株式会社ズー 〒386-1200 長野県上田市上田リサーチパーク内
製品に関するお問い合わせ:株式会社ズー ユーザーサポート係 TEL 0268(38)1561
©1997 DMA Design Ltd. Under License by BMG Interactive
Japanese Translation©1997 BMG Japan

■インターネットのホームページもご覧ください（特典あり） http://www.tgl.co.jp

夢色くらぶ会員募集 TGLのファンクラブです。入会金1,000円、年会費3,000円です。
お申し込み・お問い合わせは「夢色くらぶ」係まで！

※Windows®95は、米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。

© 1998 Gameone Systems Limited.
© TGL 1998

株式会社 テイジイエル

本社/〒530-0037 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ヶ枝ビル ☎0120-301067

あのMYSTには、続きがあった。
RIVEN
THE SEQUEL TO MYST
感動体験
4年を経て、
ミストの続編
ゲーム
にその名を残す鮮麗7,000枚画像!
1時間以上に及ぶCGアニメーション！ 奥行き感、細部表現、そのすべてに世界最高水準を誇る鮮麗グラフィックス！ 心に刻みつけられるマルチサウンドトラック！
果てしなき時空漂流世界へ。
Windows95／Macintosh ハイブリッド CD-ROM 5枚組
好評発売中 価格 8,800円（税抜き）
© Copyright 1997, Brøderbund Software, Inc., and Cyan, Inc. All right reserved. ©1997, Sunsoft.
SUNSOFT
CYAN PRODUCTIONS
SME Intermedia

■インターネットのホームページもご覧ください。http://www.tgl.co.jp

夢色くらぶ会員募集！ TGLのファンクラブです。入会金2,000円、年会費2,000円です。お申し込み・お問い合わせは「夢色くらぶ」係まで！

©TGL 1998

※Microsoft®,Windows®,Direct X®は、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
※Pentium™プロセッサは米国Intel Corporationの商標です。
※その他記載の製品名および会社名は各社の商標および登録商標です。

企画・開発・販売 株式会社テイジイエル

本社/〒530-0037 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ケ枝ビル 0120-301067

PlayStation
HYBRID
ハイブリッド
価格 5,800yen〈税別〉
話題作
好評発売中！
1人暗黒のアジトへ
USE DIRECTIONAL BUTTONS TO CHANGE SELECTION
準備はいいか？
たった1人の戦闘・・・
SET ON!
二度と引き返すことのできない
孤独な戦いがはじまる
伝説のSTGアーケード移植
PLAYER 2
CONTINUE
速射！
速射！
タイプA
タイプB
タイプC
首領蜂
DonPachi
選べるタイプは3種類
価格 5,800yen〈税別〉
(株) エス・ピー・エス
SPS
〒960-8151 福島市太平寺字過吹24-1
TEL0245-45-5777/FAX0245-45-1804
SPSホームページ URL http://www.sps.co.jp/
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー、コンピュータエンタテインメントの商標です。
Developed by Motivetime Ltd.
Published and distributed under license
from Elite Systems Ltd. by S.P.S. Co., Ltd.
Sublicensed by Four Winds Software Inc.
Copyright 1997 Motivetime Ltd.
All rights reserved.
©ATLUS/CAVE ©1996 S.P.S

大好評!! 電波新聞社のアップスキャン・コンバーター

ビデオもゲーム機も映せる　欲張り派

XRGB-1は、テレビ・チューナーやレーザーディスクなどのNTSC標準信号、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム基板の映像を、パソコン用のディスプレイで表示するための変換装置です。

入力端子と接続

XRGB-1にはビデオ端子、Sビデオ端子、21ピンRGBマルチ入力端子があります。これらの端子から入力された信号は、パソコン用ディスプレイのRGB信号に変換されます。

また、パソコン入力用の15ピン・アナログRGB端子がありますので、パソコンと映像機器の画面を切り替えて使うことができます。

接続可能なビデオ機器

レーザーディスク・プレイヤー，家庭用ゲーム機など。

- ●家庭用ゲーム機は、各ゲーム機に付属の標準添付のAVケーブルや、各社から発売されているSビデオケーブル、21ピンRGBマルチケーブルなどで接続できます。
- ●ビデオテープの再生映像が映らないことがあります。

対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）または、水平同期周波数15kHz（200ライン）の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイに対応しています。

標準価格26,800円（税別）
好評発売中

XRGB-1セット内容：XRGB-1本体，ACアダプター，15ピン・アナログRGBケーブル，IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用、出力用各1本），オーディオ変換ケーブル，微調整ドライバーが同梱されています。ビデオ接続ケーブル、S端子ケーブルなどは、同梱されていません。

（ゲーム機用の21ピンRGBマルチケーブルは、同梱されていません。各ゲーム機メーカーから販売されている純正ケーブルをお使い下さい。）

XRGB-1
UP SCAN CONVERTER UNIT

ゲームをきれいな画面で楽しむ　エンジョイ派

対応するゲーム機

21ピンRGB映像出力端子を持つ機種
プレイステーション，スーパーファミコン，ネオジオ，セガなど

対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）のパソコン用ディスプレイが対応します。

水平同期周波数31kHzの画面モードを持つディスプレイ例	
NANAO	56T・S
マグビュー	MX17S
MITSUBISHI	RD17G
SONY-Power WIDE	KV-28PW1
飯山電気	MT-8617ES
NEC	PC-KM152,173など

ご注意
DISPLは以下のディスプレイには対応しておりません。
SHARP　X68000用ディスプレイ（CU、CZシリーズ）
富士通　FM TOWNS用ディスプレイ（FMT DPシリーズ）
NEC　PC-9801用ノーマルディスプレイ（PC-KDシリーズ）

DISPLは、パソコン用ディスプレイを家庭用ゲーム機で使いたい、もっと鮮明な映像でゲームを気持ちよくプレイしたいなど、ゲーム機ユーザーの贅沢な要望に応えたアップスキャン・コンバーター・ユニットです。

標準価格19,800円（税別）
好評発売中

DISPL
ディスプル
UP SCAN CONVERTER UNIT

DISPLセット内容：DISPL本体、ACアダプター、15ピン・アナログRGBケーブル、IBM PC用変換ケーブルが同梱されています。

（ゲーム機用の21ピンRGBマルチケーブルは、同梱されていません。各ゲーム機メーカーから販売されている純正ケーブルをお使い下さい。）

マイコンソフト

★手のひらサイズのコンパクトタイプ

XPC-2は、パソコンの映像信号（RGB信号）を
家庭用テレビ（NTSC標準信号）に変換するユニットです。
大型テレビにパソコン画像を表示してのプレゼンテーションや
ビデオデッキに収録してのオリジナルビデオ制作などに
活用できます。

接続ケーブルは、入力用（15ピン2段タイプ、3段タイプ）各1本、出力用（15ピン3段タイプ、Sビデオケーブル、コンポジットケーブル）各1本が、付属されています。

主な機能

■映像信号の変換

本来、専用のディスプレイが必要なパソコンのアナログRGB映像信号を、家庭用のテレビで見られるように変換します。変換された映像信号は、ビデオ端子とSビデオ端子に出力され、ビデオデッキで録画することも可能です。

■スクリーンメニュー

テレビに表示されている映像の表示位置、明るさ、対応モードなどを調整をする際、テレビ上に設定項目内容が表示されますので、誰でも簡単に画面を見ながら設定できます。設定した内容は、内部メモリーに記憶されますので、接続するたびに設定する必要がない便利な設計になっています。

■縦・横方向表示位置調整

各メーカーでのパソコン機種には、それぞれ異なった信号レベルがあり、家庭用テレビの表示位置が異なります。XPC-2では、表示映像を上下・左右に移動させてテレビの表示位置をセンターに調整できます。

■画面比率の変更

家庭用テレビの性能上、縦方向に480ドット以上あるパソコンの映像は、変換後、画面からはみ出してしまいます。XPC-2では、画像を縦方向に縮小して疑似的に全画面を表示できます。

■ポーズ機能

テレビに表示されているパソコン映像を静止させ、同じ映像を表示させておく機能です。

■スルーアウト機能

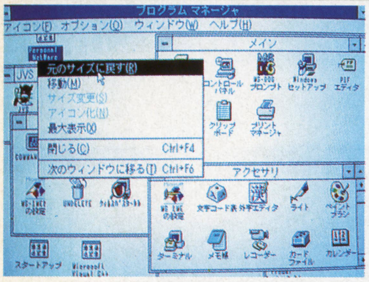
XPC-2は、家庭用テレビの信号と同時にパソコン専用モニタにも表示できます。また、XPC-2本体の電源をOFFにしてもスルーアウトできる設計になっています。
（仕様については、予告なしに変更する事があります。）

ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

XPC-2

好評発売中 標準価格39,800円（税別）
（意匠登録済 第979619号）

▼映像出力例



Microsoftは米国Microsoft Corporationの登録商標です。
Windowsは米国Microsoft Corporationの商標です。
Windowsの正式名称はMicrosoft Windows Operating Systemです。

Ⓒ1995DEMPA/MICOMSOFT/J.UEKI.

対応機種

■NEC：PC-980I/PC-9821 ■EPSON：PC-286/386/486/586
■IBM：IBM PC/AT,PS/2(DOS/Vパソコン）
■各社：IBM PC/AT互換機，PS/2互換機（DOS/Vパソコン）
■Apple：Macintosh※

●ご注意：ノートパソコンの場合は、外部RGB出力端子が標準装備されている機種または、アダプターなどで後付け装備できる機種が対象になります。
※Macintoshに接続する場合は、別売のMacintosh用変換ケーブル 標準価格3,500円（税別）が必要になります。MacintoshはApple Computer社の登録商標です。

対象画面モード

■640x400ドット水平同期周波数24kHz（PC-9821は、31kHz）
■640x480ドット水平同期周波数31kHz（Macintoshは、35kHz）
■800x600ドット水平同期周波数35kHz～48kHz（DOS/Vパソコンのみ）
各対応機種は、上記画面モードが対象になります。

発売元:電波新聞社 販売部
〒141東京都品川区東五反田1-11-15 TEL03-3445-8201（ダイヤルイン）

企画・開発:マイコンソフト株式会社
〒530大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F (電波新聞社大阪本社内）TEL06-203-2827

東京本社	03-3445-6111(大代表)	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361(大代表)	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411(大代表)	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-289-0121	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	0992-26-3630

マイコンソフト

- 最大1024×768ドットまで変換、一画面内に表示可能
- プレゼンテーションや教育施設に便利な画面拡大機能を搭載
- アップスキャン、ダウンスキャン両対応

XGA/SVGA対応!

（1024×768ドット）　（800×600ドット）

多機能ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

XVGA-2

標準価格 248,000円（税別）

（注：価格は予告なしに変更する場合があります。）

同梱品一覧… ●XVGA-2（本体）●ACアダプター ●リモコン ●フロッピー・ディスク（3.5インチ）●乾電池（×2）●取扱説明書 ●ソフトウエア取扱説明書 ●保証書 ●ユーザーズ・カード（ハガキ）●ACコード ●ビデオケーブル ●Sケーブル ●15ピン・アナログRGBケーブル ●IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用）●Macintoshディスプレイ・アダプター ●Macintosh用スクリュー・ネジ（×2）●RS-232Cケーブル（IBM PC仕様）●PC-98用RS-232C変換コネクター ●8ピン-21ピン変換ケーブル（入力用）

ドジ虎じゃねえてば
デジ虎アートの
時代なの。

平成10年4月入学生願書受付中

入学案内書
無 料
体験入学・説明会無料開催

DIGITOLA

学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕

YAG 代々木アニメーション学院®

(社)日本映画テレビ技術協会員.(財)日本視聴覚教育協会員.(社)日本漫画家協会員
日本映画録音協会員. 日本映画照明協会員. 日本映画撮影監督協会員

大阪校 10周年

65万円入学 しかも祝金

年間学費65万円でご入学できます。

10万円を贈呈

入学祝金 贈呈

大阪校もおかげさまで10才をむかえました。感謝!!大阪校設置のどの学科でも
「H10年3月までの出願者に10万円贈呈」

さらに 2年次は40万円で進級できます。

[大阪校設置学科]

アニメーター科(修学2年) デジタル ペイント・アーティスト科(2年) CGアニメ・ゲーム科(2年) エンターテインメント・ノベルズ科(2年) マンガ・コミックプロ養成科(1年) 声優タレント科(1年)

新設
- ゲーム・デザイナー科(2年)
- アニメ監督コース科(2年)
- 背景美術監督コース科(2年)

夜間部 開校

夕めし付き

平成10年5月東京校・大阪校
願書受付中

夜間部・専科/設置学科

1. ゲーム・クリエイター専科(東京/大阪)
2. CGクリエイター専科(東京/大阪)
3. インターネット・クリエイター専科(東京/大阪)
4. アニメーター専科(東京/大阪)
5. アニメーション演出専科(東京/大阪)
6. コミック専科(東京/大阪)
7. ノベルズ専科(東京/大阪)
8. シナリオ・ライター専科(東京)
9. トレンディ・イラスト専科(東京)

夜間部・専科要項
- ■修学年限 1年6ヶ月
- ■授業日時 毎週1回 PM6:30~8:30

未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム

見学随時
事前にTELを

24時間、無料で医療健康相談!
特待生12万円・特育生36万円支給!

専用寮・格安居住!

- アニメーター科(2年)
- CGアニメ・ゲーム科(2年)
- ゲーム・デザイナー科(2年)
- ゲームキャラ・ムービングデザイナー科(2年)
- ゲームサウンド・ディレクター科(1年)
- マルチメディア・クリエイター科(1年)
- アニメAVオペレーター科(2年)
- 声優タレント科(1年)
- SFX特撮科(2年)
- ビデオ・ジャーナリスト科(2年)
- マンガ・コミックプロ養成科(1年)
- ビジュアル・イラスト科(2年)
- ミュージック・アーティスト科(2年)

(平成9年3月卒業生の就職・デビュー率)

98.74%の実績校
良くて安いメディア芸術教育

新設・改設学科へ全校で65万円入学。

H10年4月 新設(東京校)
- アニメ音響監督コース科(修学2年)
- SFX監督コース科(2年)
- デジタル映像エキスパート科(2年)
- ライト照明デザイナー科(2年)
- ヒットメイク・プロデューサー科(1年)
- ミュージカル舞台・演劇科(2年)
- メディア芸術総合学科(3年)

H10年4月 改設
- デジタルペイント・アーティスト科(修学2年)
- アニメ監督コース科(2年)
- 背景美術監督コース科(2年)
- エンターテインメント・ノベルズ科(2年)

※ここに揚げた新設・改設の学科へは、設置校であればどこにでも65万円で入学できます。

マズ見て聞く、それからでも遅くない

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校	名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
2/14(土)	2/14(土)	2/22(日)	2/28(土)	2/22(日)	6/21(日)	2/11(祝)	6/21(日)	7/19(日)	7/5(日)	2/22(日)

●学院説明会

旭川市	函館市	釧路市	北見市	青森市	秋田市	盛岡市	郡山市	福島市
8/2(日)	7/12(日)	10/4(日)	11/1(日)	8/22(土)	8/23(日)	2/22(日)	7/19(日)	11/15(日)
新潟市	長野市	松本市	金沢市	富山市	福井市	高山市	宇都宮市	横浜市
7/19(日)	8/19(水)	10/10(祝)	7/19(日)	8/25(火)	8/26(水)	8/27(木)	8/24(月)	7/26(日)
千葉市	静岡市	浜松市	水戸市	高崎市	京都市	和歌山市	岡山市	松江市
7/19(日)	7/5(日)	9/13(日)	8/28(金)	6/21(日)	6/21(日)	8/14(金)	8/21(金)	2/15(日)
松山市	高松市	高知市	宮崎市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市	
2/15(日)	8/20(木)	8/16(日)	8/16(日)	8/19(水)	2/22(日)	8/28(金)	8/24(月)	

キャリスマップ
CARISMAP
ピシャリ
アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。
ただいま診察ブック進呈中(無料)。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)。

ハガキでお申し込み

①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「夜間案内書」、「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ。

〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-2 代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお申し込み

フリーダイアル 0120-310-042(才能を世に) FAX 0120-310-595(才能すごくいい)
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

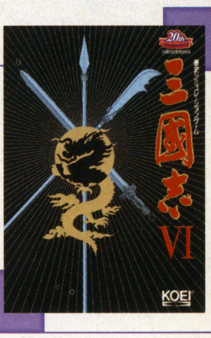
東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・福岡開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-2 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

連載

光栄
20周年記念
特別作品



三國志VI 徹底研究

文／源　康史

現在その名を知らないものはいないほど世に浸透してきた「三國志」も，かつては読書愛好家だけのものといった印象が強かった。しかし漫画やゲームなど，さまざまなメディアによって，それまで縁がなかった人たちにも受け入れられ，海外の戦記ものとしては異例なほどの人気を誇るようになった。そしてその人気は日本に限らず，世界中にまで及ぶのだから驚く。

三國志は古代中国を舞台にし，武将たちの熱い人間ドラマを描いた，日本でいう戦国時代の雰囲気を持ったストーリーだ。

数年前，書店を中心に「三國志ブーム」が巻き起こり，それに呼応して，さまざまな三國志のゲームソフトが発売されたのも記憶に新しい。その中でも，もっとも長い歴史と人気を持つ光栄の三國志シリーズ。その最新作がいよいよ3月にリリースされる。

本特集ではソフト発売に先駆け，最新作『三國志VI』の実像に迫っていきたい。

『三國志VI』

発売日	1998年3月13日予定
価　格	13,800円
メディア	CD-ROM 1枚
動作環境	対応機種：Windows95／NT4.0日本語版が稼働する機種 ◆本体CPU Pentium75MHz以上（推奨：Pentium150MHz以上）
動作条件	●OS：Windows95またはNT4.0日本語版●要倍速以上CD-ROMドライブ●マウス専用●ハードディスク専用（約160MB以上の空き容量が必要（予定））●16MB以上の実装メモリが必要（推奨：24MB以上）●800×600ドット以上，256色以上表示可能なカラー・ディスプレイが必要（推奨：1024×968ドット）●要サウンドボード（効果音使用時） 注）NT4.0で使用の際はintel486系CPUのみ対応
光栄ホームページ	http://www.koei.co.jp

1985年に初登場して以来シリーズも第6弾。シリーズを重ねるごとにユーザーの声が反映され，その期待を裏切ることなくシステムも充実してきた。そのシステムの仕組みから遊びかた，そして三國志をゲームだけでなく，いろんな観点から研究していくことにしよう。

第一章 VIのシステムは天・地・人に集約！

天

後漢の皇帝を戴き，官爵を高めることで諸侯や民に対する大義名分を示す。王に任命されれば，部下の信頼も高まるというものだ。

自らが皇帝になることも可能だが，これも天意を得ていなければならない。魏公，魏王と昇った曹操も皇帝になるうえでの天意は得ていた。しかし，あえて即位せず，臣下としての道を全うした。これも一つの道である。

秦の始皇帝や前漢の武帝は天に認められるために泰山で封禅と呼ばれる儀式を行なったと言われている。

地

戦いは兵数や武将の能力だけで決まるわけではない。険阻な地形や大河などの天然の要害や，その地形に合った兵科を用いることで，兵数に劣る戦いであっても互角の勝負を繰り広げることができる。つまり山岳出身の兵は山岳戦に強く，川辺出身の兵は水上戦に強いわけである。

古来，少数の兵で大軍を破った戦いは，地形を十分把握したうえでこそ成立したのである。蜀の領土は北は険しい山々，東は長江とまさに天然の要害と呼ぶに相応しい。

人

英雄の真価は配下に有能な武官・文官を得ることで初めて発揮される。戦線朗略に兵を動かすうえで，優れた軍略家もまた必要不可欠な人材だ。

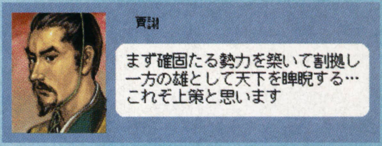
そして配下の能力・性格・考えなどを理解したうえで使いわけることも英雄の器量である。有能な配下を得ながら，裏切られ散っていった英雄も数多くいるのだ。劉備は桃園の誓いによって，関羽・張飛と義兄弟の契りを結び，生死を共にすることを誓った。義侠心を感じさせるこの関係こそ揺るぎない人の和である。

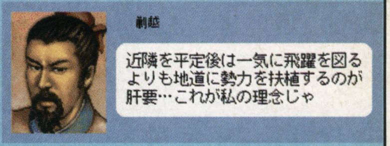
全ての武将に夢がある。

VIの特徴として武将の個性がさらに奥深いものになったことがあげられる。従来は，武将を能力値やイベントによって特徴づけていたが，ユニットとしての無機質なイメージは拭い去れなかった。

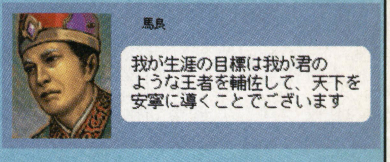
そこで登場したのが『夢』だ。武将には夢（信念・目標）があり，群雄に仕え，その夢を実現しようと志しているのである。だから，群雄の志と当然異なるケースも考えられる。武将の夢に反するコマンドを実行させてしまっては，群雄に失望し，不満度が上がる場合もありうるのだ。

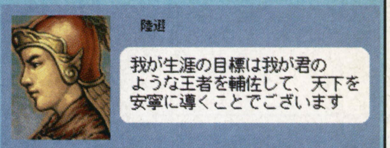
夢は武将から直接聞くことができる。とくに有力な武将の夢はぜひ書き留めておきたい。しかし，武将によっては180度方向性の違う夢を持っていることもありうるわけである。そしてその夢はプレイヤー自身の夢とは異なるかもしれない。時には自分の意見に反対する者もいなければ，真の意味での国造りはできないものである。夢は武将を魅力的かつ人間的にする大切な要素ともいえるわけだ。





▲荀彧はかつて人物鑑定士に「王佐の才」ありと評されていた。そしてまだ一州のみの勢力でしかなかった曹操と河北の雄であった袁紹と将来性を比較したうえで，曹操を選び，腹心となる。のちに謀臣として他の将に比類ない信望も得た。後漢皇帝が曹操を頼ってきた折も，皇帝擁立派としての立場を貫き，事をかなえた。しかし，曹操が群臣としての特別の爵位である魏公に昇らんとすると難色を示したあたりから，徐々に不和となり，最後は服毒自殺を遂げたという。荀彧は「夢」を表現する典型的武将でもあるのだ。





後漢皇帝の存在意義

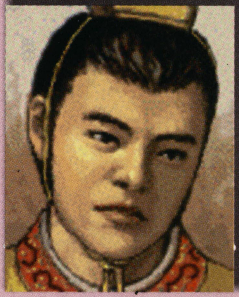
従来のシリーズにも後漢皇帝は登場していたが，直接ゲームに影響する存在ではなかった。しかし力が衰えたとはいえ，かなりのキーマンだったのもまた事実。

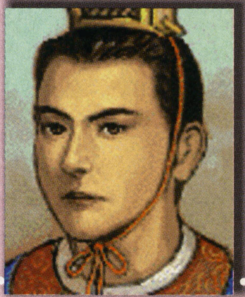
皇帝を擁していれば，他勢力に官爵を与える替わりに，他の勢力（第3の勢力）を攻撃するよう「討伐令」を出すことができる。実際にも曹操が劉備に対し，呂布を攻めるよう後漢皇帝を介して討伐令が出された。

ゲーム中では後漢皇帝のいる都市を手中にすることで擁することができるようになっている。また皇帝を擁することで「官爵」コマンドも実行できるようになる。これは官爵の任命は臣下が勝手にできるものではなく，正当な任命者である後漢皇帝が必要だからだ。

▼三國志VIの後漢皇帝は3人登場する。写真左から黄巾の乱の際に病身であった霊帝劉宏。霊帝没後外戚（皇后の一族）の何進に擁立された少帝劉弁。そして後漢最後の皇帝となった献帝劉協だ

霊帝（劉宏）156年～189年
在位168年～189年


少帝（劉弁）173年～190年
在位189年


献帝（劉協）180年～234年
在位189年～220年

兵科をうまく使いこなそう！

山岳出身の兵は山岳戦には有利な戦いを進めることができるが，水上戦では不慣れで，戦いにならないケースも考えられる。赤壁の戦いでは，独特の風土による伝染病が特に魏の兵の間で流行し，そのために大敗したと言われている。魏の兵の大半は北方出身だったのだ。

異民族との駆け引きも重要

異民族は，烏桓，匈奴，羌，山越，南蛮，氐の6種類存在する。群雄とちがい，プレイヤーは選択することができない。また群雄の勢力に攻めてくるが，占領することもない。逆に異民族の治める都市を征圧すれば，その都市を支配下に置くことができ，占領することで得られる異民族独特の兵科もあるので，思い切って戦いを挑むのも悪くないかもしれない。

実際の異民族は広範囲に領土を有しており，特に北方の異民族は強く，たびたび後漢や後の王朝を脅かした。晋王朝を滅ぼした前趙は匈奴による王朝なのだ。以後漢民族だけでなく，さまざまな民族が中国大陸を巡り争ったのである。

ちなみに，秦代に造られた万里の長城も異民族対策だというのだから，その脅威は決して無視できないことがわかる。

▲南蛮王
首領の孟獲は南蛮族をまとめ，長たる立場であった。なお，正史にその名は見えない

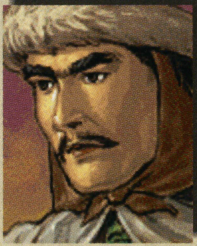
▲兀突骨
南蛮の烏戈国の王。孟獲の要請で蜀と藤甲軍を率いて戦うが，大規模な火計に破れた

▲匈奴王
単于(首領)の劉豹は演義では左賢王として登場した。後に西晋王朝を倒したのは劉豹の子劉淵である

▲山越王（仮顔）
首領の潘臨は会稽を脅かし，常に呉を悩ませていたが，陸遜によって討伐された

▲烏桓王
曹操に討伐されるまで北方の雄であった。ゲームでは異民族の鮮卑も烏桓に属している

▲氐王（仮顔）
正史では蜀と激しい攻防戦を繰り広げ，帰順と反乱を繰り返していた。魏とも争うが撃退された



▲羌王
魏とは朝貢することで親密な関係にあった。対蜀に対しては鉄戦車で対抗したが破れた

▲越吉
西羌の元帥として雅丹丞相と共に蜀と戦ったが諸葛亮の策の前に破れた。演義に登場する

従属

外交コマンド「勧告」により他の勢力を従属させることができる。従属は他の群雄を自勢力に取り込むのでなく，軍閥の一派として盟友関係を結ぶことだ。

従属させた勢力は「盟主」と呼ぶ。反董卓連合軍で袁紹が盟主になったのと意味合いとしては似ている。

また，従属させた勢力に対し，さらに勧告することで自勢力に取り込むことも可能だ。つまり他の群雄を自分の配下にしてしまうのだ。ただし，どちらも国力に大きな差がないと成功しないぞ。

群雄ごとにオープニングイベントが！

シナリオごとに多くの群雄が登場するが，シナリオの冒頭では各々ちがったオープニング・イベントが用意されている。これで，シナリオ初めの方針や状況などを把握することができる。今まであまり注目されなかった弱小群雄のファンも納得いくのではないだろうか。

新しく登場する群雄もいるので，使わない場合でも一見の価値ありだ。

◀張角は仕官に失敗し，野に埋もれていた秀才であったが，山中で南華老仙に出会い，「太平要術」の書を授かり「太平道人」と号して，人々の病を治すことで人心を掴んだ

▶その後，「太平道」の教祖となった張角は，「蒼天（漢）すでに死し，黄天まさに立つべし」と号令し，数十万人の農民が反乱に加わった。「黄巾の乱」の始まりである

武将の能力値が変化する！

初代の三國志でもあったシステムだが，Ⅵでは軍事や内政の経験を積むことで武将ごとに設定された上限値まで成長させることができる。どんな名将でも最初は経験もなく，素質のみで戦わなければならないのだ。お気に入りの武将にはより多くのコマンドを実行させることで育てていきたい。また年をとると徐々にだが，能力値は下がっていく。

このようなシステムもリアリティを追求するユーザーにとってはうれしい限り。

若年期

▼豪傑の張飛も最初から強かったわけではない。初期データでは立派な能力だ

壮年期

▼我々のよく知る張飛の真の姿だ。アイテムを所有しているため，武力はプラスされている

戦争は同時プロット制に！

今までのシリーズでは，攻撃ターンと防御ターンに分かれており，交互に攻撃し合っていた。しかし，Ⅵではあらかじめ設定した作戦を同時に実行する同時プロット制を採用した。これにより，兵の配置や移動だけでなく，敵の動きも予測したりと，戦争の幅がより広いものとなり，指揮する者（プレイヤー）の手腕もより問われるようになった。

▶このように周りを山に囲まれた狭道では，大軍のメリットは低下する。山の頂に布陣できたらおもしろそうだ

シナリオ情報は次号を待て！

第三章 ゲームの流れを把握しよう！

1年は12か月に区切られ，各月ごとに「国政」「軍議」「戦闘」の3種類のフェイズ（局面）が存在する。この流れを十分に把握したうえで，それぞれのフェイズでの作戦を綿密に立てよう。

国政フェイズ

内政や外交を行ない，戦争の準備もここで行なう。また，会見や人事といった「人」に関するコマンドも行なえる。

マップ全体を見渡し，勢力や都市と都市を結ぶ道についても十分に把握しておこう。そのうえで初めて計略といった謀略戦も生きてくる。

軍議フェイズ

「任免」コマンドによって任命された諜報官が集めた情報を元に，不利と悟ったときは，出陣を取りやめたり，敵軍が攻めてくることを察知したときには救援軍を差し向けることも可能だ。他の勢力の情報を得た群雄のみにターンが回ってくる。

戦闘フェイズ

国政フェイズで出陣した場合と，他勢力に攻め込まれた場合に発生する。

三國志シリーズの華はなんといっても戦争にある。とくに一騎打ちはその最たるもので，勝敗をわける重要な要素でもある。もちろん他勢力と接している都市では備えを十分にしておきたい。

第四章 情報ウインドウをチェックしよう！

各種情報はウインドウで表示させることができるが，その一つ一つの意味を把握しておくことも群雄の心得の一つだ。

都市情報

◀自勢力の都市が現在どのような状態かどうか把握しておくことは不可欠である。都市情報では他の勢力の状態も見られるので，チェックしておこう。

1．群雄名
官爵がある場合は官爵・姓名の順で表示される。

2．本拠
現在どの都市に本拠を置いているか表示される。本拠は特別コマンドで移転することができ，皇帝を擁している場合は本拠に皇帝もいることになる。

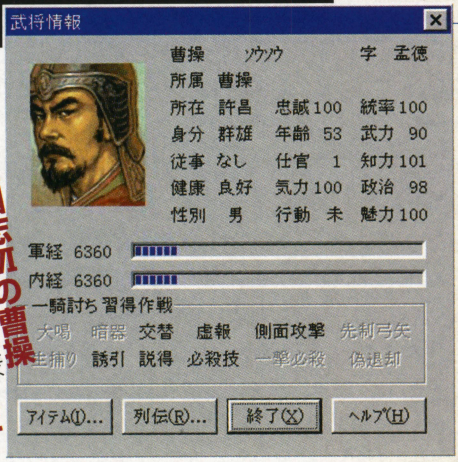
3．軍師
任免コマンドによって任命し，主にコマンド実行時の助言をしてくれる武将だ。知力が高いほど適格なアドバイスをしてくれる。なお，今回は自勢力で1人だけの指定となる。

4．人徳
人徳が高ければ，武将や民衆からの潜在的信頼度も高いものとなる。

5．情報力
軍議フェイズの際に得られる情報の影響に関わってくる。

その他にも，金と兵糧の蓄えの状況や都市開発状況や現在所有している兵科などが確認できる。太守はその都市を治める群雄または配下武将。配下武将の場合は任免コマンドによって任命できる。

人物情報



これが三國志Ⅵの曹操（字・孟徳）だ！

◀三國志の真の主人公と言われる曹操の壮年期のパラメータだ。能力値は変化するので，これは初期設定の状態だ。

1．武将名
武将の姓名と字（あざな）。字とは元服した際に付けられる名で，目上以外の者が名で呼ぶことをはばかる文化から，名よりも字で呼ぶのが一般的。劉備（字・玄徳）の場合は劉玄徳と呼ぶのが本来は正しいのだ。

2．所属
所属している群雄名が表示される。所属がない場合は在野となる。将軍位があるときには右側に表示される。

3．身分
Ⅵでは君主の事を群雄と呼ぶ。都市の太守は「太守」，その他の仕官している武将は一般，未登用の武将は在野となる。また傑士のアイコンで閲覧できる全武将情報では，既に死亡している武将は死亡となる。

4．担当
開発，商業，治安，諜報など，現在どの職を担当しているかが表示される。

5．健康
病に伏せている時などは能力値が下がったりする。

6．忠誠
群雄に対する忠誠度を示す。忠誠度以外にも隠しパラメータとして相性があるが，常に100に近い状態にしておこう。

7．気力
コマンドを実行させると減少する。また，コマンド実行に必要な気力がなければ，実行することはできない。

8．統率
戦争で軍を率いたときの強さに影響する。統率値の高い武将に大軍を預けると効果抜群だ。総大将にも向いている。

9．武力
主に一騎打ちのときの強さに影響する。武力が高い武将は一騎打ち要員として連れていくと楽に戦争を展開することができる。

10．知力
主に計略コマンドの実行に影響する。知力が高ければ成功する確率も高くなり，戦場での敵の計略を見抜きやすくなる。また，軍師に向いているのも知力の高い武将。

11．政治
主に内政・外交コマンドに影響する。政治の値が高ければ，内政の効率はよく，外交もうまく運んでくれるだろう。

12．魅力
主に外交・人事コマンドに影響する。魅力の高い武将は交渉に関連するコマンドでは不可欠の存在。また群雄であれば高いほど，武将の心を掴みやすくなるだろう。

13．軍経
軍事コマンドなどの実行により，積み重ねていくことができる。軍経が上がれば，統率・武力などのパラメータに影響する。

14．内経
内政・計略コマンドなどの実行により，積み重ねていくことができる。内経が上がれば，政治，知力などのパラメータに影響する。

15．一騎打ち習得作戦
戦場での一騎打ちの際に，使用可能なコマンドだ。これらのコマンドをうまく使えれば，一騎打ちの展開もおもしろいものとなる。

16．アイテム
所有しているアイテムを閲覧することができる。アイテムは所有することで能力値が上昇するので，能力値をアップさせたい武将に所有させたい。物語で名のあるアイテムを所有していた武将は初期設定から所有しており，その分得しているわけだ。群雄は配下の武将から没収することもできるが，著しく忠誠度が下がるので注意しよう。

17．列伝
三國志演義を中心とした武将の説明を閲覧できる。正史による補足もされている場合があるので，研究したい人は必見だ。

第五章 三國志の原典に迫る！

三國志ファンは，小説から入った人，テレビドラマから入った人などさまざまだと思うが，ゲームから入った人も数多く存在する。また，小説はフィクションであるところが醍醐味であるので，脚色された部分も多く，その内容は多岐に渡るため，戸惑っている人も多いのではないだろうか？

ここでは代表的な「三國志」の原典を探ることで，真の姿に迫ってみることにする。

三國志の原点を辿ってみる

三國志は前漢と後漢合わせて400年続いた統一体制が2世紀末の農民反乱「黄巾の乱」を契機に有名無実化してから，晋によって再び統一されるまでの約1世紀の中国大陸を舞台としている。そのうち実際に三国が割拠したのは，魏・蜀に続いて呉が魏より独立してから滅亡するまでの約半世紀である。

ほぼすべての三國志はこの1世紀の戦乱の模様を記録した正史（政府公認の史書）が原点となっている。文体は紀伝体を採用し，帝紀と列伝によって構成され，人物が1人ずつ詳細に記録されている。

正史『三國志』は晋の陳寿（233～297）によって私撰（政府の命令でなく，自らの意志による）の史書として記されたものが後に正史として認められたわけである。ちなみに魏志倭人伝（正確には，魏書東夷伝倭人の項）もこの正史の一部に記されているのだ。魏志と呼ぶのは王沈の著作とされされる『魏書』と区別するためで，正式には陳寿の三國志は魏書・呉書・蜀書によって構成されている。

それでは陳寿とはどういった人物なのか少しだけ探ってみることにしよう。

陳寿は諸葛亮が没する1年前の蜀に誕生した。他の正史が次世代の人物によって書かれていることが多いことを考えれば，真実に近い形で世情を把握できていたと考えられる。

しかし，晋が魏より禅譲（帝位を譲る際の理想的な儀式）され，皇統を継承したことから，晋に仕える立場の陳寿は魏を正統王朝とした。そのため蜀出身の陳寿が自由に筆を振るえたかどうかは疑問視されている。そこで陳寿は1人の人物に関しても，1人の伝記にすべてを書くのではなく，さまざまな伝に分けて書くことで，読者に判断してもらう形で真意を伝えようとしたと考えられる。その文は極めて簡潔で，小説と比べると物足りなささえ感じてしまうかもしれないが，それは正確さを追求したためである。

後世の人々は名文として陳寿を讃え，『史記』『漢書』『後漢書』と並んで「四史」と呼ばれる名著とされている。

正史注と三國志演義

陳寿の三國志は疑わしい資料は信用せず採用しなかったために，あまりにも簡潔すぎ，人物描写についてはやや欠けているところがあった。その正史の3倍にも及ぶ資料と自らの見解によって構成される注釈をつけたのが南朝宋の裴松之（372～451）である。

現在では陳寿の三國志には必ず裴松之の注を合わせて，掲載している。

それに対し，現在多くの人々がよく知っている三國志といえば，明の羅貫中（名は本，貫中は字）の著作とされている『三國志通俗演義』（以下演義と略す）のことを指している。演義は正史と注を元に，既に民間で広く伝承されていた逸話や，講談師の豆本などを資料とし，話をさらに膨らませた大衆的な長編小説として世に登場した。そのため，その内容は三虚七実と五虚五実とも言われている。演義についての話は次号でも解説したい。

コラム 「三國志」今月のオススメの1冊

演義を主体に歴史小説家として名高い吉川英治によって味付けされた日本人のための三國志。日本人のためというのは，日本人が好みそうな話を吉川氏独特の筆さばきによって描かれているからだ。

一例として，演義の主人公である劉備に親孝行である設定を施すために，次のような話を冒頭に挿入している。

――茶（現在の物とはちがい，当時は高級品）を母にプレゼントするために，僅かな収入にも関わらず，コツコツ貯めたお金で遠く洛陽まで買いにいった。――

「吉川三國志」は三國志の入門編として定着しており，三國志ファンであれば，ぜひとも一読しておきたいものだ。

▲吉川三國志は講談社から文庫版が全8巻で発売されている。電車の中など手軽に読むには文庫サイズが最適だ

98年はズバリネットワークゲームだ!!

ここ数か月で，ハードウエアと各種サービスの価格は大幅にダウン。コンピュータ・ネットワークが急激に身近なものになってきた。ソフトも超オモシロ作がめじろ押しの今こそ，キミの通信環境を徹底整備するのだ。今月は編集部のなかでもとくにネットワーク対戦にハマれるゲーム3作を紹介する。だまされたと思ってプレイしてほしい。　（文／藪良小路）

見知らぬ人と対戦しよう

予言しよう。98年は老若男女がネットワーク・ゲームにハマるだろう。ネットワーク・ゲームとは，その名のとおり，コンピュータ通信網を使って，複数のプレイヤー同士が対戦をしたり，協力プレイをして楽しむゲームのことだ。そのおもしろさは底なしである。

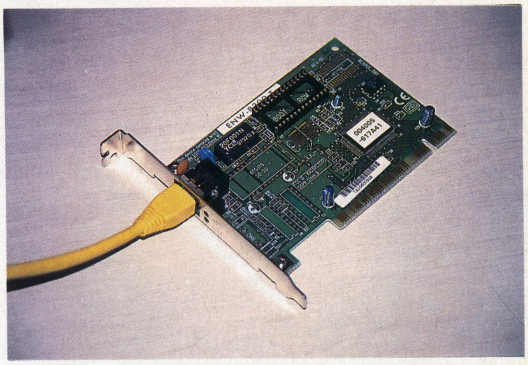
ゲームがネットワーク対応なのは，海外，とくに米国ではとっくの昔にあたりまえとなっているから，そこそこデキのいいゲームなら，たくさんある。ただ，日本ではそれらを遊べるだけの環境がなかなか整えられなかったのが実状だ。

今はちがう。ネットワーク機能を標準装備したOSであるWindows95は，もはや普及しつくした。LAN（LocalAreaNetwork）に必要なネットワーク・アダプタが，いまやワゴン・セールで3,000円以下で売られていることも珍しくなくなった。インターネット・プロバイダのサービス競争は激化し，格安で充実したサービスが受けられる。通信用のモデムすら，28,800bpsレベルが，タダ同然で店先に置かれている。パソコン本体も，CPUも，メモリも安くなった。通信対戦サービスをしていた「ドワンゴ」が復活して，DOSゲームにもWin95にも対戦の場を与えてくれる。ハードウエア面では，確実にネットワーク・ゲームは身近になってきているのだ。

そして海外ゲームは，この状況を待ちかまえていたとばかりに，洪水さながら日本に入りこんできている。11月から2月にかけて発売されたソフトの充実ぶりは，それはそれはすさまじかったのだ。

それでは，代表的なソフトの解説をする前に，ネットワークの接続方法について簡単に説明しよう。ゲームによってはこのうち一部しかサポートしていないので注意が必要だ。

まず「ダイレクト接続」だが，これはクロス・ケーブルだとかヌル・モデムケーブルとか呼ばれるRS-232Cリバース・ケーブルでパソコン間を接続する原始的な方法。ほとんどが2人プレイのみになる。「モデム接続」は相手先のパソコンに電話をかけて接続する方法で，ケーブルの長さなどを気にしなくていいが，電話代がかかるくせに，1対1での接続のみだ。家に2台以上パソコンがある場合におすすめなのは「LAN接続」。高速で安定しているし，最近ではかなり安価に導入できる。「インターネット接続」だと，インターネット・プロバイダに加入している必要があるが，世界中の対戦相手と戦うことが可能。ソフトごとにメーカーの専用サーバーが用意されていることが多い。

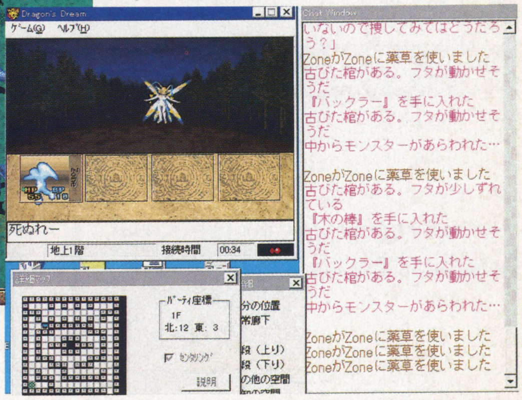


▲設定のややこしささえクリアすれば，ケーブル接続よりも安いかもしれない家庭内LAN

▼ダイレクト接続にはケーブル＆ジェンダー・チェンジャーが山ほど必要になる

▲国産オンラインRPGとして受け入れられるか？　2月発売予定の『ライフストーム』（日本システムサプライ）

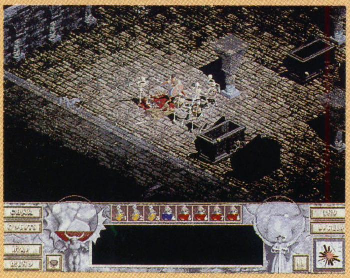
▼パソコンと家庭用ゲーム機で共同してパーティーが組めるRPG『ドラゴンズドリーム』



編集部がいままで推薦してきたネットワーク対応ゲーム（おさらい）

RPG

DIABLO（ディアブロ）

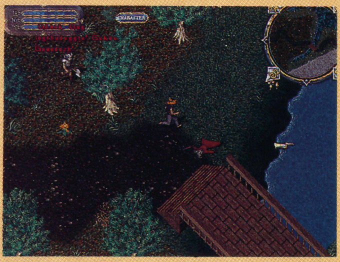


◀このゲームのためだけにパソコンを買った人も多い

ネットワークによる協力プレイの楽しさを知らしめた超ヒット作。英語版ながらも単純明快なゲーム内容がウケて，いまだに売れつづけている。一方でPK(プレイヤー・キラー)，チート（インチキ改造）などの問題も浮上した。Win95専用(**発売元：ソース**)。

ULTIMA ONLINE（ウルティマオンライン）

数千人のプレイヤーがひとつの世界に共存するオンライン専用RPG。何が起こるかわからない日常では，ゲームバランスの悪さもかえって魅力に。Win95専用(**発売元：エレクトロニック・アーツ**)。



◀ゲームの進化の歴史は，この作品でひとつの節目を迎えた

対戦格闘

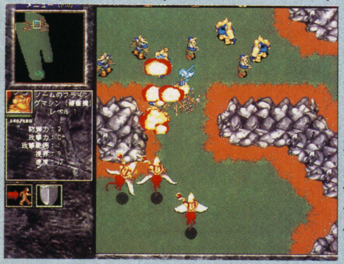
バーチャファイター2

ゲームセンターでヒットした対戦格闘ゲームのなかで，パソコンでも通信対戦をサポートしているものは，ほとんどない。今後の対抗馬は，同社から2月に発売される『ラストブロンクス』ぐらいだろう。設定とスペックしだいでいくらでも速く，キレイにできるのがすごい。Win95専用（**発売元：セガ**）。

SLG

ウォークラフト2

人間対オークの闘いを描いたSLG。ユニットの個性が絶妙にデザインされており，1昨年末に日本語化されたにもかかわらず，そのおもしろさは今でも健在だ。DOS／V専用（**発売元：ソース**）。



◀『DIABLO』を作ったブリザード社の代表作だ

ダークレイン

後続ページでも紹介しているリアルタイムSLG。完成度はピカイチ。Win95専用（**発売元：アクティビジョン・ジャパン**）。

NET STORM（ネットストーム）

2月号でも紹介した，システムが独特な通信対戦向けSLG。Win95専用（**発売元：アクティビジョン・ジャパン**）。

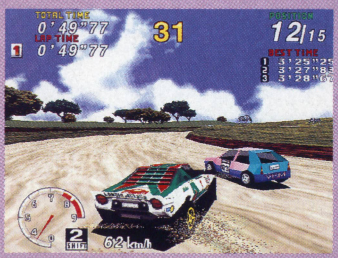
マイクロソフト エイジ・オブ・エンパイア

今月号でくわしく紹介。1人プレイよりも多人数対戦のほうが圧倒的におもしろい。Win95専用(**発売元：マイクロソフト**)。

レーシングゲーム

セガラリー・チャンピオンシップ

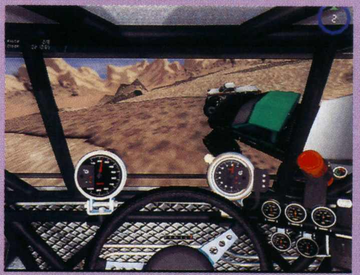
セガのゲームも通信対応があたりまえになっているが，大自然を相手に悪路を突っ走るラリーがもっとも遊びごたえがあるのではないだろうか。Win95専用版(**発売元：セガ**)。



◀最大8人で抜きつ抜かれつのレースが楽しめてしまう

モンスタートラックマッドネス

日本ではお目にかかれない実在のモンスター・トラックたちが，山こえ谷こえ廃車をこえてオフロード競争を展開するさまは，ほとんど障害物競走＋ケンカ。Win95専用(**発売元：マイクロソフト**)。



◀12台ものモンスター・トラックがゲームに登場するのだ

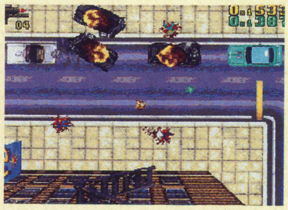
マイクロソフト カートプレシジョンレーシング

コースをGPS計測するなど，リアリティあふれる作りが海外で好評のインディカーによるレーシング。初心者対策が充実。日本でもかなりの人気を呼びそうだ。Win95専用(**発売元：マイクロソフト**)。

アクション/3Dアクション

GTA～ポリス野郎をぶっちぎれ!!

これも2月号で紹介ずみ。ネットワーク対戦をすると，まったくちがった感覚のゲームになる。Win95専用(**発売元：ズー**)。



◀殺し合うデスマッチゲームと，ひたすらゴールをめざすキャノンボールゲームがある

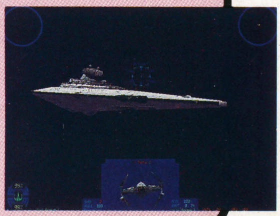
QuakeII（クエイクII）

食わず嫌いはソンをする3Dアクションの代表格。作りがちがう。Win95専用(**発売元：アクティビジョン・ジャパン**)。

フライト系

X-Wing vs. TIE Fighter

映画「スターウォーズ」の帝国軍，反乱同盟軍の戦闘機が宇宙で激戦をくり広げる。追加ミッション『Balance of Power』も発売されて，ますます好調。Win95専用（**発売元：マイクロマウス**）。



QuakeII クエイクII

■アクティビジョン・ジャパン　■Windows95　■3Dアクション　■9,800円　■発売中

昨年12月に発売された『QuakeII』は，世界的に大ヒットとなった『Quake』と同様，ネットワークゲームとしても大きな魅力を持っている。奥の深いこのゲームの真髄は，ネットワークでの多人数対戦にあるのだ。　（文／稲垣宗彦）

QuakeIIとは？ ～前作からの変更点など～

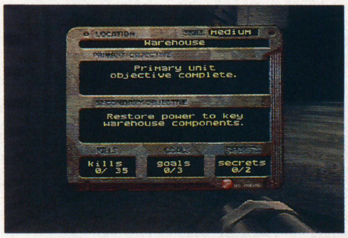
中世の城をモデルにしたようなマップのなかで，おぞましい神話から飛び出してきたようなモンスターを相手に闘う前作から一変，『QuakeII』の世界観は宇宙を舞台にしたSFへと大きく変貌（へんぼう）を遂（と）げた。エイリアンの襲来によりダメージを受けた人類が，敵の母星へ向けて降下作戦を開始，というのが今回のストーリー。降下作戦中のトラブルにより，降下部隊は離散してしまい，主人公も単独行で作戦の遂行を強いられる，というわけだ。

プレイヤー・キャラクターの視点で描かれた画面，3Dで構成されたマップを走りまわり，出てくる敵を片っ端から粉砕していく，という，もっとも根本的な部分こそ受け継がれてはいるものの，見た目から受ける印象は「これがホントに『Quake』の続編なのだろうか？」と思わずにはいられないほど。

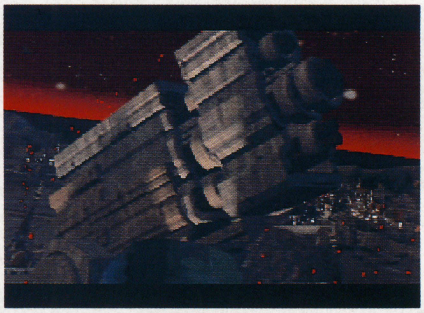
変わったのは，見た目だけではない。前作では，ひとつのマップがそのままひとつのステージを構成していた。どこかに用意された出口を探し出し，たどり着くことができればクリアとなり，つぎのステージへと進む。この間のマップのロードはなし，前のステージにもどることもできなかった。ところが，この『II』では，複数の連続したマップでひとつのステージが構成され，設定された目的を果たすために，ときには何度も行き来しなければならないようになったのだ。

ほかにも，プレイヤー・キャラクターが“しゃがめる”ようになり，その状態でしか行けない場所が登場したり，武器の種類が増えたり，アイテムをストックし，自分の好きなタイミングで使うことができたりと，細かいちがいを挙げていけばキリがない。前作を知っているなら，プレイヤーの最低装備が，斧から弾数無限のブラスター（レーザー銃）へと変わった点にも驚かされるだろう。どんなに苦しいときでも接近戦に持ちこむ必要がなくなったのだ。

この『QuakeII』は，さまざまな部分で前作より確実に“進化”している。



◀母船からの指示。ミッションの内容を確認する


▶オープニング・ムービーが挿入されたのも大きな変化だ

▲断末魔に苦しみながらも武器を発射する敵。こういった演出面の向上も見られる

▼自分がしゃがめるようになったのと同時に，敵もしゃがんで弾を避ける

▲画面内の物体を移動させてワナを回避。これも新しい要素

快適に遊ぶには3Dカードが必要なのだ

グラフィックエンジンの進化により，グラフィックの品質も大幅に向上している。が，その代償として，遅いCPUで快適に遊ぶためには3Dアクセラレータがほぼ必須。

Software

3Dアクセラレータがないと，かなり高速なマシンでも320×240以上の解像度はきびしい。

Voodoo

Monster3Dをはじめとする Voodooチップ搭載カードによる表示。これがベスト。

PowerVR

PowerVR PCX2にもネイティブに対応。Voodoo同様の美しい画面だが，やや遅い？

QuakeII™ © 1997 Id Software, Inc. All Rights Reserved. Distributed by Activision, Inc. under license. QuakeII™ is a trademark of Id Software, Inc. The Id Software name is a trademark of Id Software, Inc.The Id Software logo is a registered trademark of Id Software, Inc. Activision ® is a registered trademark of Activision Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

ネットワークゲームとしての『QuakeII』

今回の『QuakeII』では，前作『Quake』におけるネットワーク対戦専用システム『QuakeWorld』の技術がフィードバックされている。つまり，通信対戦を行なううえで問題となるトラフィック量（データの送受信量）を軽減し，快適な対戦を実現するための工夫がなされているのだ。『QuakeII』は，ネットワークゲームとしても前作より進歩したと言える。

また，ユーザーがマップや改造モジュールを自作し，ゲームに組みこめるという特徴も前作から引き継いでいる。現時点では『QuakeII』用のモジュールはあまり多くないが，まもなくさまざまな『QuakeII』用モジュールがインターネット上で発表される。3D空間を駆けめぐり，身につけたテクニックを駆使し，複数のプレイヤーが互いを敵として，ほかのプレイヤーを玉砕する。これが『QuakeII』のマルチプレイヤーの基本的な楽しみかただが，モジュールを導入すれば，シナリオモードにない武器を利用した闘いや，複数のチームにわかれてのチーム対戦なども実現可能になる。

モジュールによるゲーム内容の変更の自由度は驚くほど高く，『QuakeII』のシステムを利用してサッカーを楽しんだり，レースゲームを楽しんだりといったことも不可能ではない（現に前作用モジュールでこういうものが存在した)。『QuakeII』はネットワークゲームのプラットフォームとしての役割も大きいのだ。

◀インターネット上で世界中のプレイヤーと対戦が可能だ

◀ネットワーク対戦抜きにこのゲームを語ることは不可能

多人数対戦のすすめ

筆者はことあるごとに『Quake』や『QuakeII』のネットワーク対戦のおもしろさを人に説いているのだが，たまに「弱い(上手ではない）から」と及び腰になる人を見かける。しかし，これだけおもしろいゲームを，そんなくだらない理由で遊ばない手はない。強いかどうか，ではなく，いかに自分が楽しめるかが問題なのだ。

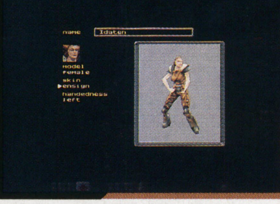
『Quake』や『QuakeII』での対戦は，地形の利用，効果的な武器の選択，そして操作の確実性と，勝敗の鍵をにぎる戦略性は驚くほど高く，奥が深い。多人数対戦で得られるおもしろさは，シングルでシナリオをクリアしていくのとはまったく別物なのだ。こればかりは経験してみないことには理解できないだろう。もし身近にLAN環境があるなら話は早い。Windows95，あるいはWindowsNTで互いのパソコンを認識できる状態なら，簡単に『QuakeII』のネットワーク対戦を楽しめる。ひとりがサーバーとなり，[MULTI PLAYER] → [Start Network Server] で対戦条件を設定。他のプレイヤーは [MULTIPLAYER] → [Join Network Server]で接続すればいいのだ。次項で説明するが，インターネットを通じての対戦も，もちろん可能だ。

まずは一度でもいいから対戦してみること，これをオススメする。なにせ決して強いとは言えない筆者が，これだけハマってるのだ。弱くったって楽しめる。これだけは断言しておこう。

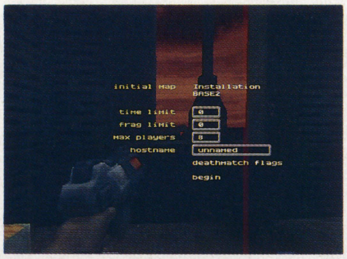
性別とスキンを選べ!!

性別とスキン（テクスチャー）がデフォルトで選択可能になった。[Player Setup] で設定を忘れずに。

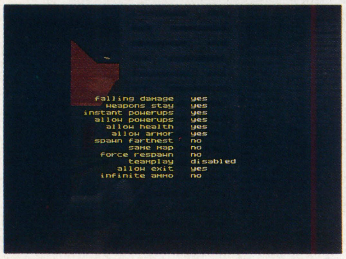
▶基本となる男性はかなりゴツい。利き腕も選べる



◀女性のほうが当たり判定が小さそう。実際は変わらず



▶これがLAN対戦時のサーバーの設定画面だ

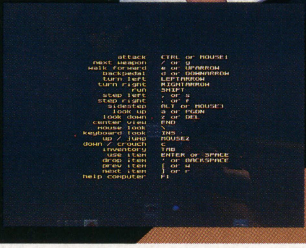


◀1ゲームの制限時間，得点の上限などを決める

操作はマウス&キーボードが最適なのだ!!

ネットワーク対戦では，いかにストレスなく思ったとおりの操作ができるかが問題になる。『QuakeII』では，キーボード，マウス，ジョイスティック(パッド)の利用が可能だが，最適なのは，キーボード&マウス。キーボードで移動の操作を行ない，マウスで身体の向きを変えるのだ。これだと，マウスのひと振りで，一瞬でうしろを振り向くことができる。前進，後退，左右へのステップのキーを決め，周囲にほかの機能を割りふろう。

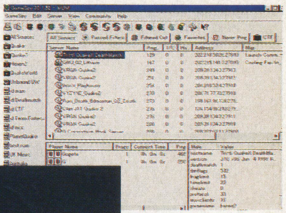
▶慣れるまで少しかかるが，この組み合わせが最適なのだ



◀左手のホームポジション近辺に，機能を割りふる。要熟考

インターネット対戦を楽しもう

身近にLAN環境がなくても，インターネットを通じてネットワーク対戦が可能だ。プロバイダに接続し，[MULTI PLAYER] → [Join Network Server] とメニューを選び，[Address Book] に『QuakeII』サーバーのIPアドレスかドメイン名を入力。きちんと稼働しているなら「connect to ...」の下に各サーバーの状態が表示されるはずだ。なお，サーバーのアドレスはhttp://asp.planetquake.com/q2servers/q2gamespy.txtで得られる。驚くべきことに，すでに500以上ものサーバーが登録されているが，稼働してないものも多く，また，接続経路によるラグの問題で，国内からでは実質的に対戦不可能なサーバーも多い。国内にもquake3.exa.co.jp や nt01.kantoh.co.jp, quake2dm.cyberoz.netなど，いくつかの『QuakeII』サーバーが稼働中だ。できればISDNで接続したい。

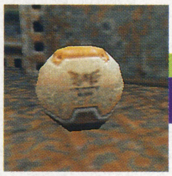


▶シェアウェア『GameSpy 3D』なら接続も容易。http://www.gamespy.com/

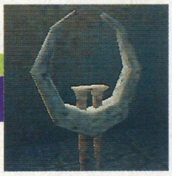
◀サーバーからの応答時間（ping)が速いサーバーを探そう。ISDNが有利だ

対戦中，ぜひとも取りたい武器&アイテム

ネットワーク対戦では，武器やアイテムがシングルプレイとちがう場所に配置される。また，存在しなかった通路が登場したりといった，地理的な変化が現れることもある。オリジナルのマップはもちろんのこと，シングルプレイで遊んだマップに関しても，どこを通るとどこに通じ，どこにどんな武器があるか，よく理解しておこう。とくに，ここで紹介している武器やアイテムの位置はぜひとも覚えておきたい。また，BFGや無敵は，シークレット・エリアに隠されていることも多いので，それもチェック。戦術が豊富になり，対戦がより楽しくなるはずだ。



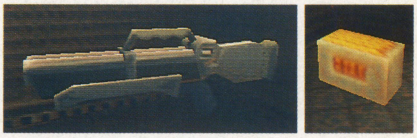
ハンドグレネード
Hand Grenade



クワッド・ダメージ
Quad Damage

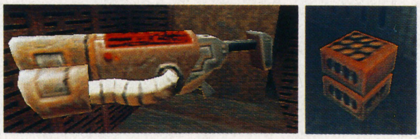
無敵
Invulnerability

スーパーショットガン
Super Shot Gun



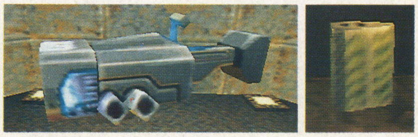
ロケットランチャー
Rocket Launcher

レールガン
Rail Gun



ハイパーブラスター
Hyper Blaster

BFG
Big, uh, Freakin' Ggun.



戦闘中にはポーズを決めれ!!

ゲーム性に大きな変化を与えるわけではないが，『QuakeII』では対戦中にポーズが取れるようになった点に注目したい。デフォルトのキー配置では，

[h] …flip off　[j] …salute
[k] …taunt　[u] …point
[l] …wave

の五つのキーにこれらのポーズが設定されている。チーム対戦時などに活用し，ほかのプレイヤーに余裕を見せつけよう。

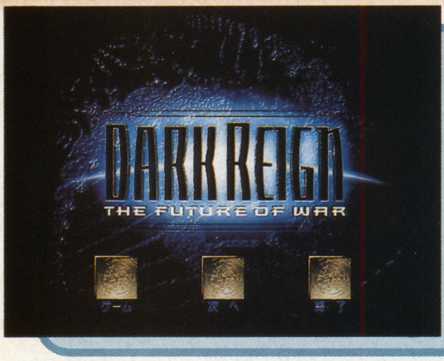
point

flip off

salute

taunt

wave



DARK REIGN ダークレイン
～The Future of War

■アクティビジョン・ジャパン　■Windows95　■8,800円　■SLG　■発売中

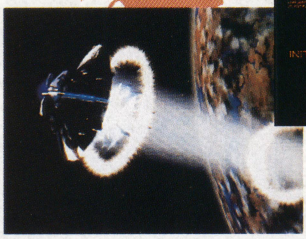
独特の世界観と円熟したシステムを合わせ持つリアルタイムSLGが登場。遠い未来の宇宙を舞台に，帝国と解放軍の熾烈な戦いが展開されるぞ。ゲームデザインは，あの『DIABLO』のゲーム・デザイナー，ロン・ミラーだ。（文／林　秀人）

STORY

帝国と解放軍の戦争によって故郷の惑星を破壊され，宇宙を漂泊していた主人公は，不思議なカプセルを発見する。カプセル内には，数世紀も前に活躍した物理学者のメッセージが残されていた。その内容とは，人類を戦争の未来から救う偉大な研究をしながらも，志(こころざし)なかばにして死んだ博士自身を，時間旅行によって救ってほしいというものだった。だが，その任務につくには試練を受けねばならないという。その試練とは……。

人類を新しい未来へ導くために

▼▶SF映画を連想させる重厚なムービー

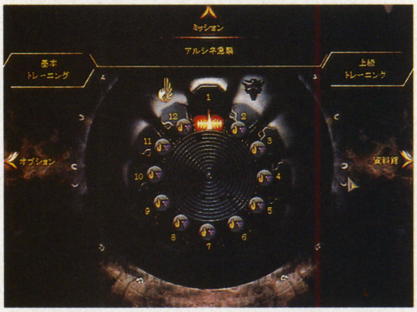


すべてを破壊せよ!!

SYSTEM

本作は，最近定着してきた感のあるリアルタイムSLGだ。リアルタイムSLGとは，従来のSLGに存在した「自分の番」「敵の番」という「ターン制」を排除した，より現実の戦争に近い感覚のSLGのことである。実戦に近いぶん，プレイヤーは高度な判断力と，処理能力を要求されるが，逆にそれこそが，リアルタイムSLGの最大の魅力であるとも言えるのだ。

さて，こう書くと，読者のなかには本作のようなジャンルを敬遠してしまう人もいるかもしれない。そこで今回は，そんな初心者のために，まず序盤に何をしたらいいのか，というところから説明していこう。なお誌面の都合上，説明はすべて，解放軍のユニットを使用している。

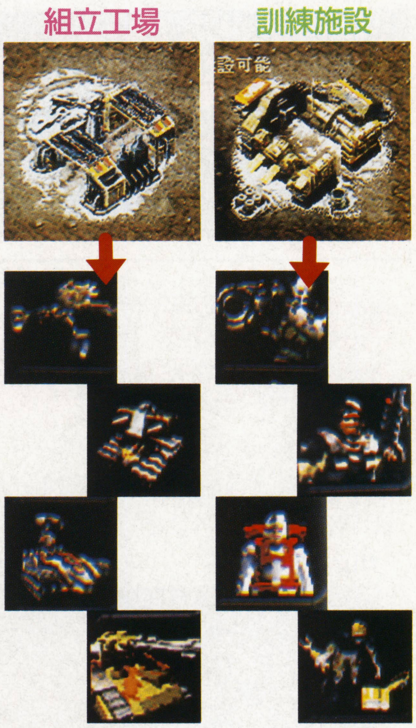


▲ストーリー・モード。12のシナリオを帝国，解放軍双方の立場でクリアしていく

まずは、なにをすべきか

リアルタイムSLGの序盤は，スピードが命。自軍の設備を建築するのに手間取っていると，すぐに敵国が攻めこんできてしまうので，作業はテキパキと行ないたい。まずはじめに行なうべきは，三つの基本施設を建設すること。あらかじめ用意されている「建設作業員」というユニットを使って，「本部」「浄水施設」「テロン発電所」を建設しよう。つぎに「本部」を使い，建設作業員をすぐさま補充。「組立工場」「訓練施設」を建設すると，はじめて兵器が生産可能になるぞ。

▲施設建設に必要な建設作業員は，とても重要。唯一の資金収入源である「浄水施設」や，電力供給源「テロン発電所」も重要施設だ



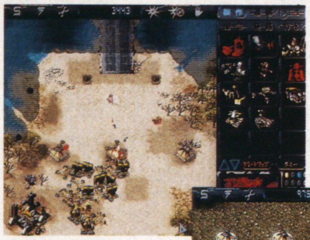
▲組立工場からは，戦車などのユニットが生産できる

▲低いコストで生産できる兵士たちは貴重な戦力だ

Activision is a registered trademark and Dark Reigh : The Future of War is a trademark of Activision, Inc.
© 1997 Activision, Inc. All rights reserved.

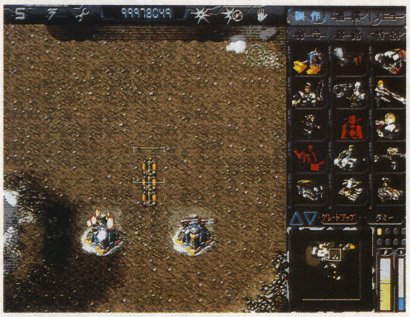
STRATEGY

ここでは，実際のプレイに役立つ，ちょっとしたテクニックを中心に話を進めていこう。一般的にSLGのコツは「どれだけ効率的にユニットを活用できるか」という点にある。すなわちユニットの性質と物量，またその運用に関してのポイントを把握(はあく)している者が強いのだ。だが本作の場合，それらに加えて「時間的な効率」というものが非常に重要になってくる。具体的に言いかえれば，生産に時間のかかる強力な兵器を，いかに相手より早く量産できるかが，勝負の大きな分岐点なのである。



◀兵器の生産体制を前線に移して時間効率アップ。「補給線は短く」が鉄則

▶本陣の守備は，レーザー砲台を主力に。値段のわりに耐久性と攻撃力は優秀



▲守備のカナメ，レールキャノン砲と，解放軍最強の重戦車ヘルストーム。こうした強力なユニットを短時間で生産できれば，戦況はグッとラクになるはず

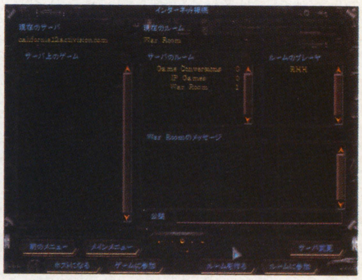
NET WORK

さまざまなゲーム・モードが用意されている本作だが，リアルタイムSLGの最大の魅力と言えば，やはり人間同士のネットワーク対戦。コンピュータを相手に戦うのとは，またひと味ちがった駆け引きや勝負の機微が楽しめるはずだ。

もちろん本作も対戦機能は充実しており，モデム接続による1対1の直接対戦をはじめ，LANによる8人同時対戦や，インターネットを利用した不特定多数のプレイヤーとの対戦など，多くの方式が用意されているぞ。ことに，インターネット上ではじめて知り合ったプレイヤーと対戦するのは，相手の性格や思考が読み取りにくいぶんだけ，スリルがあっておもしろい。アクティビジョン社では，多数のサーバーを用意し，インターネット対戦をバックアップしているので，興味のある人はぜひとも活用してほしい。もしかしたら，インターネット上で筆者と出会うことがあるかもしれないが，そのときは，ひとつお手やわらかに。

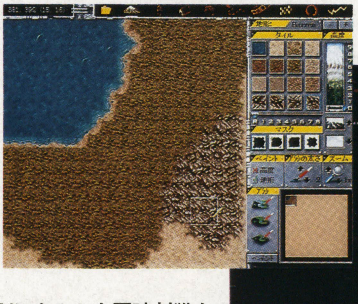
◀対戦メニューが豊富なのも，良質なソフトの証拠

◀人間相手だと「感情」が思わぬ障害になったりもする



▶インターネットでは，海外のプレイヤーとも対戦できる

◀アツくなりすぎて資金が底をついているなんてことも



▶対戦用のマップは自分で作ることも可能だ

▶LANによる８人同時対戦なんてことも可能。あなたのオフィスでもぜひ一度……

何かを持っている者はそれがどれほどささやかなものであっても死を恐れる。
俺たちには何もない。だから恐れることを知らない。
―無名の解放軍―

RHH軍 vs YABURA軍の戦い！

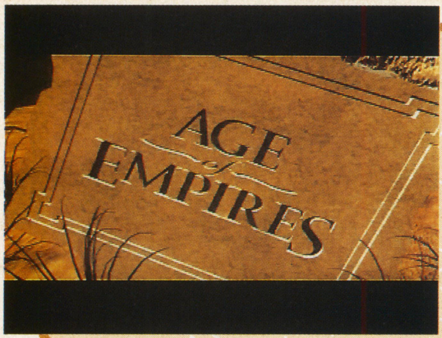
リアルタイムSLGベーマガ最強を誇る，やぶらーに筆者が敢然と(無謀にも？)挑戦したぞ。その結果やいかに？

▲戦闘開始！と思ったらいきなりエラー。心理作戦か？

▼南西から優位に戦闘を進めるRHH軍だったが……

▲やっぱりワナだった。逆方面に集結した軍隊に本拠地を急襲され……

YABURA軍圧勝!!



エイジ・オブ・エンパイア

■マイクロソフト ■Windows95 ■オープン価格 ■SLG ■発売中

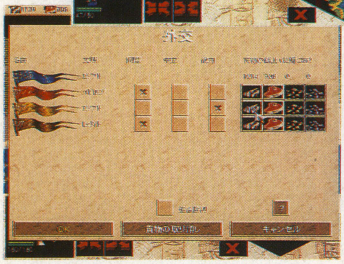
古代の国家の運営と文明の進歩を描いた本作は，インターネットの通信を利用した対戦&協力プレイですでに大人気だ。キミもこのゲームで古代の覇王の気分を味わってみてはどうかな？ （文／煌竜）

進歩と発展

『エイジ・オブ・エンパイア』は石器時代から鉄の時代まで，有史以前の文明の発展の姿と部族の興亡をリアルタイムSLGとして再現した作品だ。システムは『ウォークラフト』や『ダークレイン』（別ページの記事参照）とほとんど同じ，リアルタイムにユニットに指示を与えていく方式。技術の進歩につれて製作可能なユニットが増えていくという，発展的なシステムが特徴だ。なお，本作の真の楽しさは通信による対戦プレイで発揮される。対人戦もいいけれど，複数プレイヤーで同じ国を担当する協力モードが楽しいぞ！

▲キャンペーン・モードより。実際に文明がたどった進歩の道筋にそってプレイする

▶ユニットや施設を指定し，命令を与えていく



◀外交により複数国で共同戦線をはることも可能

三帝國志演義!?

1月某日。LANによる対戦環境を使用して対戦を開始する。相手はやぶらー。卑怯くさい戦いかたには定評のある相手だ。しかし，ふたりだけの対戦では展開が単調になりそうだと思ったので，第三勢力を加えることを決定。こうりゅ（漢），やぶらー（シュメール），コンピュータ（エジプト）の3国で覇権争いが開始された。

▲選んだ国によって，ユニットの特性や開発できるテクノロジーに差がある

00：00

ゲーム・スタート。大地図を見ると，どうやら我々はマップの左下，海に面した位置にいるらしい。お，「聖なる箱」がある。これを全部集めるのも勝利条件のひとつだ，気をつけなくては。

◀勝利条件は敵全滅，全遺跡の確保などいろいろ

00：02

周囲を探索したら食料のなる木があったので，近くに穀倉を建てて収穫効率を上げることにした。また，海岸で港と漁船を建造する。これで食料はバッチリだ。

◀最初は畑は作れず，狩猟と漁と採取のみ

00：05

探索に出した人々が，なんと象の群れを発見！ チャットでやぶらーに感動を告げたところ，向こうはライオンとたわむれているとのこと。なんでも食料不足で獣も食料にしているとか。平和だねぇ。

▶チャットはいつでも利用可能。活用せよ！

00：08

木材が足りなくなってきた。さいわい，「漢」は食料35で人を作れるので（普通は50）それを探索にまわそう……と思ったら，「人口を増やすには家が必要です」ときた。仕方なしに，なけなしの木材を家の建設にまわす（泣）。

★

00：15

木材不足で悩んでいるうちに，気がつくと食料がたまっていた。「道具の時代」への移行条件は建築物ふたつと食料800だから，何の問題もなし。よし，進化だ！

★

00：21

道具の時代の新施設，市場を作って技術の向上に乗り出す。金鉱と石切り場も見つかったので，ほとんどの施設やユニットが作れるようになった。しかし，木の不足は相変わらず。周囲の木を根こそぎにして，かろうじて必要量を確保。

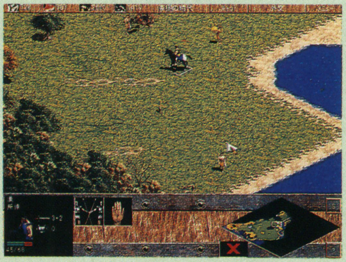
00：49

青銅の時代に入り，ようやっと森林を発見！ イッキに伐採に乗り出す。しかし「木を切りすぎて滅んだ文明がある」っていうのがわかるような……。

◀木材にはかぎりがある。どう使うかはプレイヤーしだい

00：53

さらに探索をつづけていたら，黄色の人々を発見。やぶらーにチャットで聞いたら「うちは赤だよ〜」とのこと。どうやらコンピュータらしい。今のところ敵対する様子はないけれど，注意しなくては。少しは兵隊も作っておこう。



▶他勢力との接触！ 同盟するか，敵対するか

01：17

ついに最終段階「鉄の時代」に進化。やぶらーに自慢のメッセージを送る。が，返ってきたのは謎の返答。「邪魔するな」だって？ こっちは何もしてないぞ。コンピュータとまちがえてるのか？

01：29

ありあまる資源を使って，テクノロジーの向上に乗り出す。貯蔵庫で武器防具の改良。政治機関で町の人々の意識向上(移動スピードアップなど)，神殿で敵を寝返らせる脅威のユニット・聖職者の製作と強化。技術の進歩は強力なユニットを生み出すので(騎兵→重騎兵とか)，まず最終段階にして……などと考えたのが甘かった。コンピュータが「部族の象徴」を建設！

「部族の象徴」というのは建設してから2000年(プレイ時間にして10〜15分ぐらい)維持すると勝利となるもの。建設に必要な資源はとっくにたまっていたのだけれど，コンピュータとやぶらーの総攻撃がこわくて見合わせていたのだ。しかしそんなことを言ってもはじまらない。あわてて兵士ユニットを製作し，グループにまとめて敵陣に送りこむ。くそ，敵の偵察もきちんとしておけばよかった。

◀兵は目的地を指定すると自動的に進んでいく

01：34

勘だけで進軍させた軍勢が，見事に「部族の象徴」を発見。破壊活動にかかる。敵軍もいないし楽勝……と思いきや，この直後に現れた敵の大量の象部隊の前になんと攻撃軍は全滅！ こりゃいかん。やぶらーにも協力を求めるが，どうも会話がかみあわない。どうやらこっちが建設したものとカンちがいされたらしい。

★

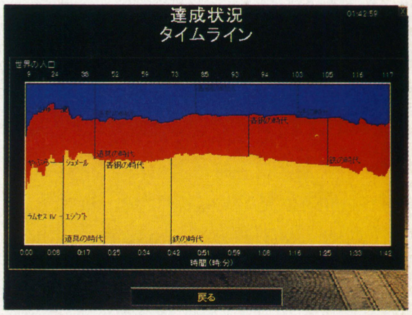
01：43

第二次襲撃隊を出発させる。投石器をまじえた本格的な攻略軍だ。しかし，今度は敵の象部隊が行軍の途中で迎撃に出現。おまけに，投石器の誤爆(範囲攻撃なので味方も巻きこむのだ)や，こっちの司祭が敵の司祭に洗脳されるというハプニングにより大苦戦。かろうじて包囲網を突破し，「部族の象徴」の破壊にかかるも，敵の増援軍の前に屍(しかばね)をさらすハメになった。そして2000年が経過。

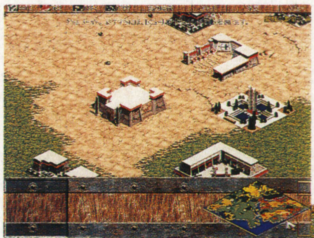
戦いすんで日が暮れて

対戦後に敗因をやぶらーと協議してみた。まず，下のグラフを見てのとおり，つねに人口で圧倒されていたのが第一の敗因。こちらは木材不足，やぶらーは食料不足に悩まされつづけたのだが，コンピュータはスムーズにいったものと推測。それが時代の進化速度と人口の差にもろに出た。外交で資源をやりとりしていれば，またちがった展開もあっただろう。

また，やぶらーは敵の正体を誤認したまま単独でコンピュータと戦いつづけたこと，こうりゅは自国の内政しか見ず軍事を無視したことも大きな敗因だった。



▲序盤に地歩を固めたコンピュータが終始優位に。人間ふたりの協調心の欠如も一因



◀やぶらーサイドは建物を分散配置しているのが特徴

▶黄対赤の激戦地。象部隊の前に渡河作戦は失敗に終わった

▲中破した部族の象徴・ピラミッドの前で無残に横たわる兵士たち。合掌

パソコンソフト

Basic Magazine パソコン・ソフト

Selection

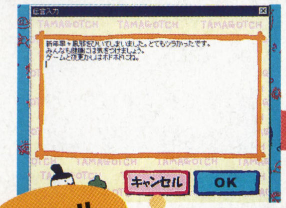
新作情報から
編集部オススメの
良作まで

ポリゴンで発見!! たまごっち

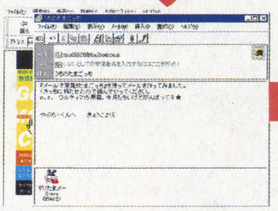
■バンダイ・デジタル・エンタテインメント
■Windows95　■3,800円
■アクセサリ　■２月13日発売予定

今度のたまごっちはメール配達人!?

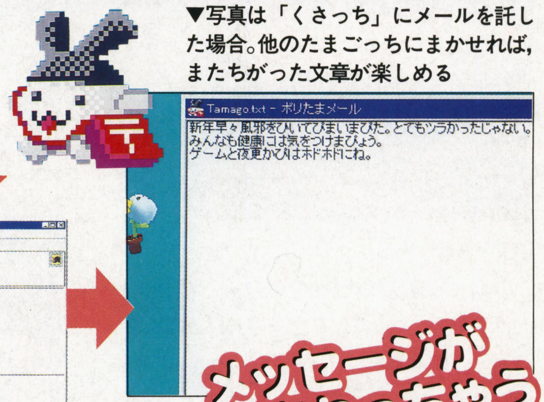
デジタルペット・ブームの火付け役にして，社会現象まで巻き起こした「たまごっち」。本作でも，プレイヤーはたまごっちの面倒を見ていくのだが，従来とちがうのは，タイトルどおり彼らがポリゴンで描かれていることと，最初から大人の状態であること。下で紹介している7種類のキャラクターがそれで，「新種発見!! たまごっち」からの登場となっている。そしてもうひとつ，今回のウリであるのが，インターネットでメールを送るときの添付書類になるということだ。たまごっちにメールを預けると，育て具合いや性格によって，文章が変わっていく。語尾がヘンだったり，一部を忘れたり，意味をとりちがえたりと，これがなかなかおもしろい。メール遊びを楽しむためのツールなのだ。



メール



▲▶育成画面でメールを選び，文章作成後，ポリたまメールを添えて送ると…



▼写真は「くさっち」にメールを託した場合。他のたまごっちにまかせれば，またちがった文章が楽しめる

メッセージが変わっちゃう

育成

▲託児所に預けることもできるので，忙しい人でも安心

▼万年カレンダー。予定のある日にはマーキングを

カレンダー

デスクトップマスコット

▲画面上をてこてこ歩く。ポインタを動かすと追いかけるのだ

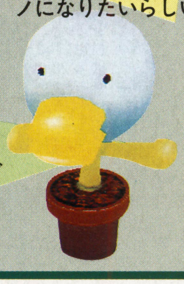
登場たまごっちは7種類

はしぞーっち
◀昼寝とカモ鍋と歌舞伎が好きなのんき者。将来はカブキモノになりたいらしい

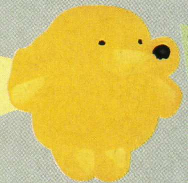
みみっち
◀よく動く大きな耳がトレードマーク。この7体のなかで，いちばん頭がいい

せきとりっち
◀新種のたまごっちの最終形態。フラダンスが好きな相撲取り

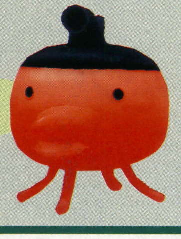
ズキっち
▲ずきんをかぶった謎のたまごっち。ヒーローを夢見ているが，性格はちょっとイジワル



くさっち
▶光合成ができるらしいが，やっぱりごはんは食べる。けっこう愛嬌がある



ポチっち
▶自分のことを犬だと思いこんでいるたまごっち。でもお手はキライだとか



たこっち
▶水には弱いがお風呂は好きな，タコもどき。タコヤキにはうるさい

DEJIGトム・ソーヤーの冒険

■増田屋コーポレーション
■ハイブリッド(Win95&Mac)
■3,980円 ■パズル ■発売中

デスクトップで手軽にパズルが楽しめる

「DEJIG」とは，Digital Entertainment JIGsawpuzzleの略。つまり，パソコンで楽しむジグソーパズルである。この『トム・ソーヤーの冒険』は，今から15年以上前に放映されたアニメを題材にしたもので，セル画やイメージ・イラストから20点を収録している。それぞれ，ピース数も選ぶことができるので，時間や自分の実力に応じて選ぼう。

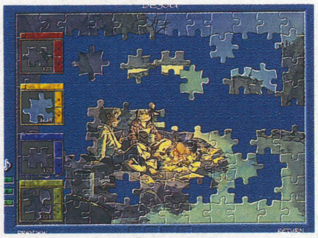
ちなみにこのDEJIGシリーズは，現在までに24本ものタイトルが登場している(右表参照)。豊富なバリエーションと，何より散らかさず，仕事の合間やちょっとした空き時間に手軽にプレイできるのが人気の要因だろう。ハマり度が意外と高いので，気がついたら1時間が軽く過ぎていた，なんてこともあるのだが。

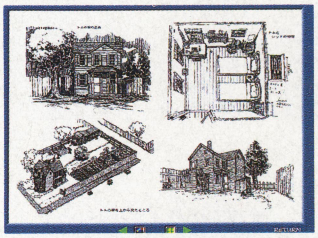
●現行DEJIGシリーズ一覧

DEJIG(Win&Macハイブリッド)		DEJIG LITE(Win95)	
タイトル	価格	タイトル	価格
アクアワールド	3,980円	カップルズ	2,800円
ニューヨーク	3,980円	ハッピーアニマルペアーズ	2,800円
サファリ	3,980円	ヨーロッパの古城	2,800円
京都	3,980円	ねこ三昧 CUTE CATS	2,800円
ティントーイ	3,980円	いぬ三昧 DEAR DOGS	2,800円
クリスマス	3,980円	戦闘機 FIGHTERS	2,800円
Raccoon Rascal	3,980円	ラスカル Rascal	3,980円
ドルフィンズ イン ブルー	3,980円	クリスチャン・リース・ラッセン	3,980円
アクアワールド2	3,980円	ペンギンファミリー	2,800円
JR特急	3,980円	トーマス・マックナイト	3,980円
ぽのぽの	3,980円	シム・シメール	3,980円
トム・ソーヤーの冒険	3,980円	イワトビペンギンロッキー&ホッパー	3,980円

※『トム・ソーヤー』のみWin3.1非対応

クリアしたパズルは，ムービーやスクリーンセーバー，壁紙として楽しめる。『アクアワールド』『ティントーイ』はオマケつきの限定版が近日登場予定。


▲72，108，208，300ピースから，自由に選ぶことができる

▼アニメの設定資料も，いくつか収録されているのだ


▲『ティントーイ』の限定版には，ブリキのオモチャを同梱

大阪縁日

■システムソフト ■ハイブリッド(Win95&Mac)
■5,800円 ■オムニバス ■発売中

インターネットで人気のミニゲームがCD-ROMに

大阪新聞社のホームページ(http://www.osakanews.com/en/)に「大阪縁日」というコーナーがある。輪投げ，金魚すくいといった，縁日ならではの遊びを再現したミニゲームのスコアを競うというもので，月間アクセス100万件以上，スコア登録者数約28,000人(1月21日現在)を誇る大人気コーナーなのだ。

この『大阪縁日』は，そこでプレイすることのできる「輪投げ」「金魚すくい」「競蛙(けいけい)」の三つに新ゲーム「ひよこ釣り」「格闘甲虫(かぶとむし)」を加え，さらにグラフィック，サウンドなどをグレード・アップしたもの。神社の境内につづく道，裸電球に照らされたほの暗い屋台が，雰囲気を盛り上げてくれる。屋台の人たちのリアクションも，見ていて楽しい。

ゲームは，やってみるとなかなか手強い。それぞれにちょっとしたコツがあり，その感覚をつかむまではスコアもマイナスになりがちだ。しかし，むずかしすぎるというわけでもないので，スコアが上がり出すと，つい夢中になってしまう。

なお，このソフトで出したスコアはインターネットに登録できる。腕を磨いて挑戦するも，雰囲気を味わいながらひとりで楽しむも，プレイヤーの自由だ。

◀レースでどのカエルが1位になるかを当てる

▲大きな金魚ほど高得点。すべての金魚をすくうと……?

▲手持ちの輪は8個。金や銀の輪が入ると輪をもどしてもらえる

▼ひよこの観察が大事。おばちゃんのリアクションも必見

▶マウスで「カブコン」を操作し，カブトムシを闘わせる

Win95新作情報

大手2社が4タイトルずつリリース!!

セガ

PC市場でも魅力的なタイトルを提供しつづけているセガ。その人気の秘密は，何と言ってもていねいなソフト作りにある。そこで今回は，PC研究開発部の職人仕事を堪能できるアーケード大作の移植から，セガPC初のハイブリッド作品まで，バラエティに富んだラインナップをお届けしよう。（文／林　秀人）

SEGA PC ラストブロンクス

■セガ　■Windows95　■8,800円　■2月27日発売予定

アーケード版，サターン版ともに好評だった3D武器対戦格闘がPCに登場。『電脳戦機バーチャロン』につづき，アーケード版の完全移植となっているぞ。PCオリジナルのフィーチャーとしては，チームバトル・モードや，空中コンボ練習モードなどが追加された。PCの性能に合わせて画面モードを調整する機能も充実している。

アーケード版完全移植

SS版・PCオリジナルの要素も盛りこんだ豪華仕様!

▼画面のサイズに対して，キャラの大きさを調節するズーム機能を搭載

SEGA PC セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

■セガ　■Windows95　■8,800円　■2月19日発売予定

1月号でもお伝えしたとおり，期待の移植タイトルが，いよいよ発売になるぞ。サターン版で好評だった新コースを採用したのはもちろんのこと，LANによる8人対戦や，マシン・セッティングが可能になるなど，PCオリジナルの要素も充実している。ホームページ上では，世界同時開催の「タイム・アタック・コンテスト」も企画中とのこと。

◀タイム・レコードはじつに詳細

▶詳細なマシン・セッティング機能

▲マシンのカラーリングもそれぞれ増えているぞ

タイムアタックコンテストで

世界を目指せ!!

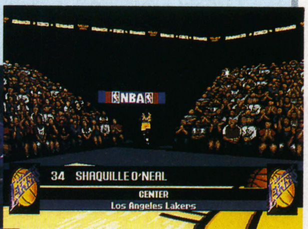
SEGA PC NBA アクション98

■セガ　■Windows95　■価格未定　■3月発売予定

海外で人気のブランド「SEGA SPORTS」から，海外版サターンで発表されたタイトルが，ほぼ同時にPCでリリースされる。NBA公式ライセンスを取得し，アメリカのスタッフによって制作されたというだけあって，グラフィックは細部にいたるまで，じつにリアルだ。NBA全チームのデータが網羅されているため，データベースとしても十分楽しめるぞ。

▲試合の要所ではリプレイなどの演出も

▼選手データをはじめ，NBAの情報がぎっしり



▲選手の入場シーンもTV中継さながらのデキだ

SEGA PC ガラパゴス

■セガ　■ハイブリッド　■価格未定　■3月発売予定

セガによる，海外秀作移植シリーズの第1弾となるパズルゲーム。人工生命体「メンデル」を誘導し，ゴールをめざす。精細な3DCGで描かれたグラフィックが特徴的だ。

▼カベ，床などあらゆるところに仕掛けがほどこされている

▲人工生命体メンデルにはプレイヤーの意志などまったく通じないぞ

SEGA Touring Car　グローバルランキングホームページ URL=http://www.sega.co.jp/stc

●ラストブロンクス：©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996, 1998●セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ：©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996, 1998
●NBAアクション98：©SEGA ENTERTAINMENT 1997●ガラパゴス：©1997 Anark Game Studios, Inc.

コナミ

コンスタントにWin95用ソフトを発表しているコナミから，KCEの精鋭たちが精魂こめて作った4本の新作が登場する。

『ツインビーパラダイスinどんぶり島』は，メディアミックス展開の先駆者『ツインビー』の世界を網羅した，ファン御用達のソフト。『～虹色の青春』は，『ときメモ』の外伝を題材にしたアクセサリー集だ。Win95の環境をバラ色に変える1本と言えよう。そして『ヴァンダルハーツ』『麻雀マスター』の2本は，PS&N64で好評だった作品を移植したもの。

すべてのソフトが今月26日に一斉発売されるのだ!!　（文／曳地哲司）

ツインビーパラダイスinどんぶり島&ツインビーのどきどきワンダーランド

■Win95　■エンターテインメント　■4,800円　■2月26日発売予定

どんぶり島の各所にて，キャラクターたちとの会話やクイズ・占いなどのミニゲームを楽しんだり，データベースを閲覧することで，『ツインビー』の世界に触れることができる。ゲーム以外にも，ラジオ番組収録中の國府田マリ子嬢や，幻の「1/8パニック」の映像などもバッチリ収録。これなら全国のBeeメイツも納得だろう。さらに，スクリーンセーバー集もカップリングされるのだから，お買得度も満点だゾ。

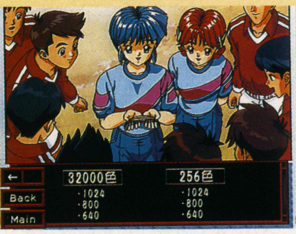
◀CDのデータベースには，さゆ鈴のコメントも収録されている

▶自慢のクッキーをふるまうマドカ。いただきま～す…ウグッ!

ときめきメモリアル デスクトップアクセサリー 虹色の青春

■Win95　■アクセサリー集　■4,800円　■2月26日発売予定

〝虹野沙希〟をフィーチャーした外伝『～虹色の青春』がデスクトップ・アクセサリーとなって登場する。気になる中身は，本編で使われたCG・音声・音楽・ムービー・アイコン集に加え，着せ替えゲームの機能を持ったスグレモノのスクリーンセーバーを収録。壁紙やメッセージに活用すれば，沙希ちゃんとの甘いWin95ライフを送ることも夢ではないのだ。



▶アノ名場面がいつでも見られるゾ。壁紙に使ってもグッド

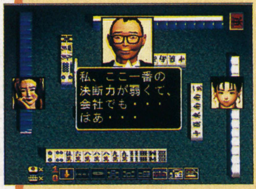
沙希ちゃんとの甘いひとときをキミに……

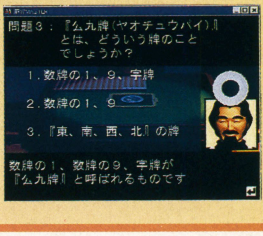
▲▶豊富な音声データやスクリーンセーバーも魅力!

麻雀マスター

■Win95　■麻雀　■6,800円　■2月26日発売予定

セオリーどおりに打つ者から鳴き麻雀に徹する者まで，それぞれの性格に沿った打ち筋を持つキャラクターを相手に，そのクセや心理状態を読みながら打つ――といった実戦さながらの緊張感を見事に再現した本格派麻雀ソフト。ルールも細かく変更できるため，ビギナーから上級者まで楽しめるぞ。





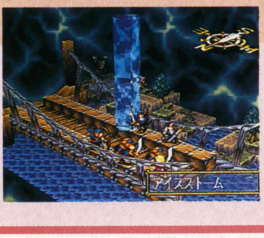
▲▶個性的なキャラクターや多彩なモードによって，飽きのこない作りを実現

ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明～

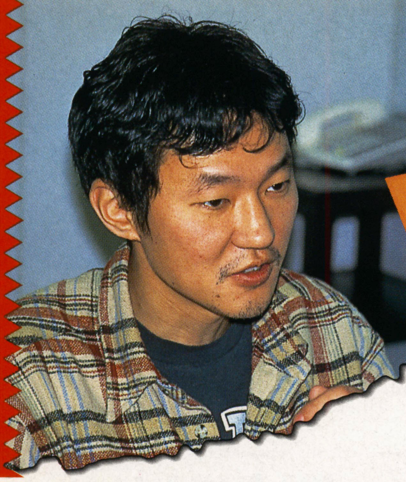
■Win95　■RPG　■6,800円　■2月26日発売予定

本作のウリは，ドラマチックなシナリオ展開と，戦略性の高い戦闘シーンの絶妙なバランスだったが，PC版でもそれをたっぷり味わうことができる。適切なDirect3D対応のビデオカードを装備していれば，より美しい画像が描かれるなど，迫力満点のSRPGが楽しめるのもポイントだ。

▼Direct3Dならではの美しい画面だ



▲地形や味方のサポートを活かして，勝利を収めよう



カプコン開発本部副本部長 兼第1制作部部長

船水紀孝が語る'98年のカプコン

カプコンのすべてのアーケード&家庭用ゲームを統括する開発部副本部長の船水氏に，'97年をふり返りつつ，'98年の戦略をうかがってきた。ファンにはたまらない初公開情報も満載だ。（聴き手／山下 章）

いろいろな意味で思い出深い『ヴァンパイア セイヴァー』

――船水さんにとって，'97年に発売された自社タイトルのなかで思い出深いものは？

船水 やっぱり『ヴァンパイア セイヴァー』ですかね。プレイヤーの人たちに支持もされたし，文句も言われたし。自分としては新しい試みをいろいろしたんですけど，もっと作りこみたい部分も多かった。

――直後に登場した『セイヴァー2』『ハンター2』の2作品は，そうした作りこみを行なった作品，と考えていいんですか？

船水 そうですね。僕なりに，かなりいじらせてもらいました。やっぱり，フォボスとパイロンとドノヴァンを取ってしまったことで，それぞれのキャラクターのファンや，ウチのスタッフのあいだに不満がありまして。それを何らかのかたちで解決してあげたかったんです。僕自身，『セイヴァー』を開発していたときは，一歩引いちゃってた感があったんで，もっと突っこんでやればよかったなという気持ちがあったし。

――セガサターン版『セイヴァー』は，『セイヴァー2』と『ハンター2』の要素まで含んだような内容になるんですか？

船水 うーん，いまの時点では，何とも言えませんね。ボクのなかでは，その2作は，幻の作品としてこのまま葬り去ってもいいかなという気持ちもあるので。ただ，『ヴァンパイア コレクション』みたいのはやりたいですね。サターンの4メガRAM対応で，『ヴァンパイア』と『ハンター』を一緒にして。

――4メガRAM対応なら，アニメーションが完全再現されるかもしれない……。それが出たら，喜ぶファンも多いんじゃないですか？

船水 でも誰が作るかってのが問題かな（笑）。

最近の2作品について

――'97年末からアーケードで『ジャスティス学園』が話題を呼んでますね。

船水 『ジャスティス学園』は，画面が60分の1秒で動くポリゴンの格闘ゲームを作ろう，というところからはじまったんです。そのうち学園モノの，ただの対戦格闘じゃないものにしようということになって。さらに，きっちり作れば画面にキャラが3人まで入ることがわかって，そこから生まれたのがツープラトン攻撃。かなり毛色の変わったゲームなんで，カプコンらしくないとよく言われるんですけど，僕自身はすごくカプコンらしいゲームだと思ってるんですよ。

――現在の基板ではツープラトンでいろいろなことをさせるのはむずかしいようですが，基板が進歩すれば，あのシステムをもっと発展させていくこともできるんじゃないですか？

船水 そうですね。今回は結局，決まったことしかできなかったんで，次回作では組み合わせやタイミングをプレイヤーにまかせられるようにしたいですね。そのほかにも，いろいろとアイデアはあります。

――そして，この号が出るころには，最新作『マーヴルvs.カプコン』もゲームセンターに登場間近，というところですが。

船水 ひとりでも多くの人に，とにかく遊んでみてほしいですね。開発当初は，もうアイデア的に行きづまって，スタッフが挫折しかけたこともあったんですよ。でも，開き直ってやりたいことを全部やるようにしたら，かなりふっきれて作れたんです。ゲーム的にもトゲを残したまま，バランスが取れてると思うし。調整されすぎた格闘ゲームよりも，こういうほうが楽しめると思うんですよ。

'98年度のカプコンの戦略は？

――船水さんの頭のなかにある，カプコンの今年度の戦略を教えてください。

船水 アーケードは，まず対戦格闘で言うと，2Dタイプのものが2作，3Dタイプのものが2作――それくらいのタイトル数に抑えようと思ってます。ただし，それぞれまったく毛色のちがうものになる予定です。対戦格闘以外にも，今年はいろいろなジャンルのタイトルを出しますよ。なかでもアクション・ゲームなんかは，インカム的にはあまり期待できないかもしれませんが，ゲーム・センターのラインナップとして絶対必要なものだと思うんです。

――近年から見ると，タイトル数が少なめになるということですか。

船水 タイトル数が少ないぶん，プレイヤーの人たちも1作ずつじっくり遊べるでしょうし，作る側もそれをプレッシャーに感じて，より良質なのを作らなきゃダメだと自覚すると思うんです。

――対戦格闘のうち，現在発表されているものは『ストIII 3rd』『ストZERO3』ですが……。

船水 『ストIII 3rd』は，以前から僕が話している，ゲームシステムのアナログ的な部分をもっと利用したいですね。これまでの『ストIII』は結局アナログっぽいデジタルなゲームになってしまってるんで，そこをもっとうまく作れないかと考えてます。

――『3rd』には春麗が登場しますよね。やっぱり『ストIII』らしく，技のモーションなどは，かなり凝ってるんですか？

船水 担当の安田が，毎日朝までグラフィック・パターンを描いてるんです。だから，さぞかし作業が進んでるんだろうと思ってたんですが，ちょっと進んではやり直すのくり返しで……。なにしろ，前方歩きの動作だけで，ボツが20種類ぐらい（笑）。春麗だけでCD-ROMが1枚増えるんじゃないかと思うくらいの凝りようですね。これが本当に中国拳法をアレンジした格闘技だ，みたいな動きで，さらに春麗らしいものを目指してるようです。

――『ZERO3』では，前作の目玉だったオリジナルコンボが進化しそうですね。

船水 いま考えてるのは，『ZERO2』よりも幅を持たせたいということです。シンプルなのが好きな人，オリジナルコンボで技を組み立てて遊びたい人，どちらもそこそこ好きな人の，すべてに対応できるようにできたら，と。キャラクターの数は，かなり多くなりそうですね。ブランカとか本田をはじめ，なつかしい連中も，何人か復活してくると思いますよ。

――それだけの数のキャラクターがいると，バランス調整が大変そうですね。

船水 バランスに関しては，基本の部分をある程度調整して，あとは個々のキャラクターの特性を伸ばすというかたちにしようかと考えてます。とにかく，僕らがやってみたいことをつめこんで，長く遊んでもらえるものにするのが目標ですね。

――家庭用ゲームのラインナップは？

船水 まずは『バイオハザード 2』。それから『ロックマンDASH』のシリーズ展開ですね。N64版とか『DASH2』が出せたらと思ってます。ほかには，サターンの4メガRAMカートリッジの新作をいくつか。RPGでは『ブレス オブ ファイア』シリーズ，月刊で出すRPGシリーズ，などいろいろありますよ。まだ誌面には載せられない，すごい隠し玉もありまして……×××の××とか，×××の×××とか。

――それはまちがいなくヒットしそうですね。では最後に，船水さん個人として，'98年の目標は？

船水 僕としては，今年は家庭用ゲームで勝負しようと思ってます。だからと言ってアーケードをおろそかにするわけではないんですが，家庭用ゲームのクリエイターとして，多くの人に受け入れられる作品を作ってみたいですね。とりあえずN64の担当なんで，N64から入ろうかと思ってます。カプコンファンのみなさん，期待していてください。

今年は家庭用ゲーム機で勝負しようと思ってます。まずはニンテンドウ64から入っていこうかと。

マーヴルvsカプコン 2大システムを紹介!!

MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES™

■カプコン ■アーケード ■対戦格闘 ■近日登場予定

ついに発売される『マーヴル VS.カプコン』。今月は，本作から新たに導入されたふたつの新システム，「スペシャルパートナー」と「ヴァリアブルクロス」について紹介しよう。お見のがしのないように。 （文／白川大輔）

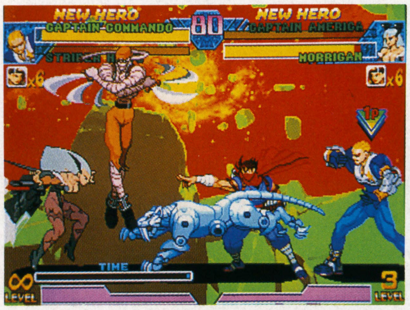
空前の合体攻撃！ ヴァリアブルクロス!!

本作品の最大の目玉がこの「ヴァリアブルクロス」だ。先月も紹介したが，今回はさらにくわしい情報をお届けする。

ヴァリアブルクロスは，ハイパーコンボゲージが2レベル以上タマっている状態で，↓↙←＋強Ⓟ＋強Ⓚと入力すれば使用できる。パートナーが攻撃しながら乱入してきて，一定時間ふたりで敵に同時攻撃を仕掛けるというものだ。

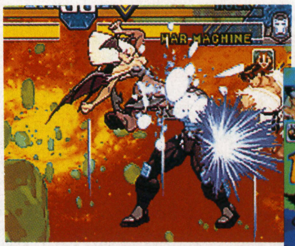
ヴァリアブルクロス中はふたりのキャラクターを同時に操作することになる。つまり，レバー中立＋中Ⓟボタンを入力すればふたりが同時に立ち中Ⓟを，↓↘→＋Ⓟならばそれに対応した必殺技（↓↘→＋Ⓟの必殺技がなければ基本技）を出すという仕組みだ。なれないうちはとまどうかもしれないが，何回かプレイすれば感覚がつかめるだろう。

また，ヴァリアブルクロス発動中は，
①レベル3専用のハイパーコンボ
②スペシャルパートナーによる援護攻撃
③ヴァリアブルアタックなどの協力攻撃
……以外のすべての攻撃が可能。レベル1のハイパーコンボは使い放題なので，キャラクターの組み合わせしだいで，とてつもない連続技が成立することもあるぞ。



▲↓↙←＋Ⓚと入力すると，ふたりともそのコマンドに対応した必殺技を出すのだ

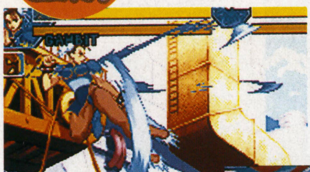
▼→↓↘＋強Ⓟを入力。ただし，ロックマンは敵の右側にいるため，しゃがみ強Ⓟが暴発する



▲操作になれてくれば，ふたりで同時にエリアルレイヴをキメることもできる

▼ヴァリアブルクロス発動中はハイパーコンボゲージが"∞"に

特別図解 コレがヴァリアブルクロスだ!!



◀まず，必殺技などを連発してハイパーコンボゲージをタメよう。ハイパーコンボゲージが2レベル以上タマれば，ヴァリアブルクロスを使用することができるぞ

▲発動させると，ポーズをキメる。そのあいだは完全無敵

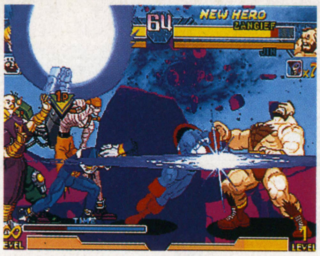
▶発動時の演出が挿入されたあと，パートナーのガンビットが敵を攻撃しつつ乱入してくるぞ

TM&© 1998 MARVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED. © MOTO KIKAKU. © CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS, INC.
※記事内容と画面は開発中のものです。

実戦で役立つヴァリアブルクロスとは?

ヴァリアブルクロスは何も考えずに出しているだけでも非常に強力だが，性能を理解して使えば，実戦での有効度は飛躍的にアップする。ここではベストのヴァリアブルクロスを考察してみよう。

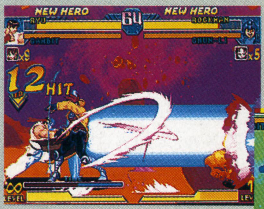
もっとも効果的なのは，敵をダウンさせない，ハイパーコンボ→ハイパーコンボなどの空中連続技。空中で攻撃を当てつづけているかぎり，ほとんどのハイパーコンボが連続技としてつながるうえ，ダウン回避などで逃げられることがない。キャラクターの組み合わせによっては，相手の体力ゲージをすべて奪う連続技（＝即死コンボ）も可能だ。



◀ハイパーコンボによっては，まるで無意味な組み合わせもあるので注意

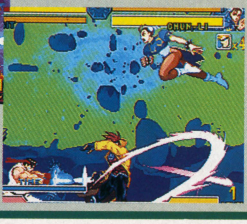
①真空波動拳（リュウ）&ロイヤルフラッシュ（ガンビット）

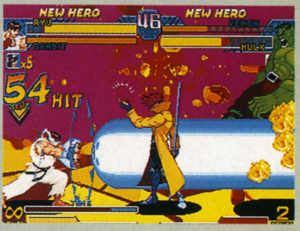
どちらもふだんは使い勝手が悪いハイパーコンボだが，ヴァリアブルクロス中はおたがいのスキをもう一方がフォローしてくれるので，リスクが少ない。コマンドが共通しており，簡単に出せるのも利点だ。どちらも攻撃判定の出現している時間が長く，仕掛けるタイミングをずらせば，真空波動拳→ロイヤルフラッシュ→真空波動拳といった連続技も成立する。



▲いずれも↓↘→＋ⓅⓅで出るため，初心者も簡単に出すことができる

▼スーパージャンプや空中ダッシュで回避されると反撃を受けることも…



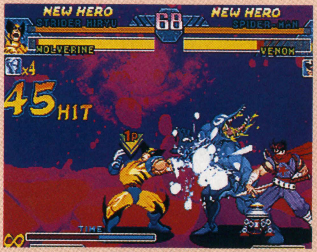


▲真空波動拳→ロイヤルフラッシュの連続技は，攻撃力が高い

②ウロボロス（ストライダー飛竜）&バーサーカーチャージ（ウルヴァリン）

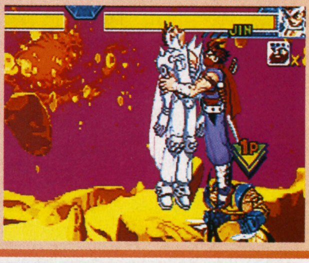
スピードアップするバーサーカーチャージと，自動的に相手を攻撃してくれるオプションがつくウロボロス。どちらも攻撃補助型のハイパーコンボだが，うまく組み合わせれば，かなり強力な連携を仕掛けることが可能だ。

ヴァリアブルクロス発動時のパートナーの攻撃は，ヒットバックが逆になるため（ガード方向は通常と同じ），簡単に相手をはさみこめる。よって，左右から弱攻撃を主体にラッシュをかけるといい。ヴァリアブルカウンター以外での脱出は不可能に近いぞ。



▲弱Ⓟを連打しているだけで，簡単に40ヒット以上してしまう

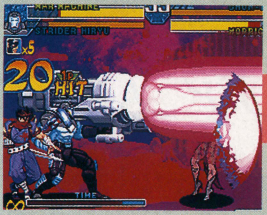
▼相手がガードに固執しているようなら，投げるのも手だ



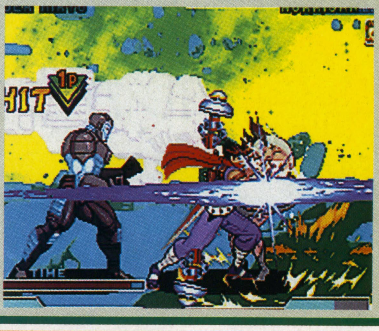
③プロトンキャノン（ウォーマシン）&ラグナロク（ストライダー飛竜）

プロトンキャノンがヒットしてのけぞっている相手にラグナロクで追撃する。①や②のような同時攻撃とちがい，プロトンキャノンの終わりぎわにラグナロクをキメなければならないため，難易度は高め。

ちなみにヴァリアブルクロスも，ほかのヴァリアブル攻撃同様パートナーとの交代が成立するが，ヴァリアブルクロス終了時に先発キャラクターが攻撃動作の長い技を使用していた場合は，そのかぎりではない。

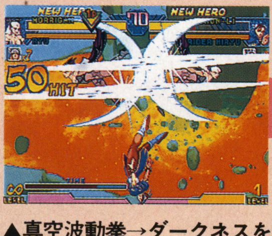


▲▶プロトンキャノンがヒットしているあいだに，ラグナロクで追いうちをかけるのだ

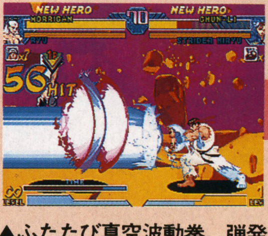


④［真空波動拳（リュウ）&ダークネスイリュージョン（モリガン）］×2

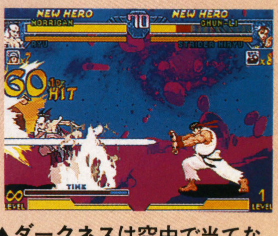
ヴァリアブルクロス時の連続技のなかでも究極形態のひとつ。真空波動拳ヒット中の相手にダークネスイリュージョン（以下，ダークネス）で追撃，ダークネスを食らって落下してくる相手にふたたび真空波動拳→ダークネスをキメる。相手の体力ゲージが満タンの状態でも，一気にKOすることができるぞ。



▲真空波動拳→ダークネスをキメて，相手が地面にたたきつけられる前に……



▲ふたたび真空波動拳。弾発射の前にスキがあるので，やや早めに出す必要がある

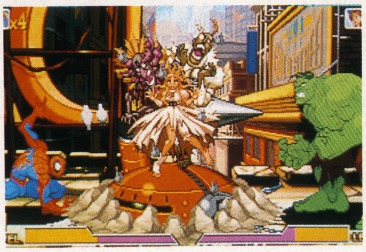


▲ダークネスは空中で当てないと乱舞に移行しない。うまくキマれば相手は即死するぞ

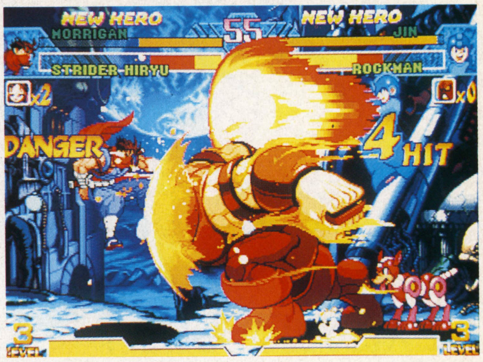
スペシャルパートナー全20名を一挙公開!!

前作のヴァリアブルアシストは，ひかえのパートナーが乱入し，特定の技で相手を攻撃する……というものだったが，本作ではアシスト専用のキャラクターが援護攻撃を行なってくれる。これが「スペシャルパートナー」だ。

スペシャルパートナーは下表の20名のなかからルーレット方式で選ばれる（ルーレット中にボタンで強制停止が可能）。



◀スーパー8に乗ってデビロット一味も登場するぞ



◀『X-MEN VS.』からマグニートー&ローグも参戦

プレイヤーの意志で選択できないようになっているのは，スペシャルパートナーによって援護攻撃の性能差が大きいため，特定のキャラクターばかり使われないように……というカプコン側の配慮だろう。また，スペシャルパートナーは勝ち抜くたびに変更されるので，1回のプレイで何人も使用できるのはうれしいところだ。

◀◀基本的に，有効な援護攻撃を持つスペシャルパートナーほど，使用できる回数が少なく設定されている

キャラクター名	初登場作品	援護攻撃の内容
超戦士	ロストワールド	CPシステム第1弾『ロストワールド』の主人公。オプション「サテライト」をしたがえ，手にした光線銃からビームを発射して味方を援護する。使用回数は4回。
魔法使いピュア&ドラ猫ファー	クイズカプコンワールド2	上空から巨大なサイコロをふらせて相手を攻撃する。サイコロにまざってドラ猫ファーもいるので，注意して見ていると楽しいかも。使用回数は5回。
想鐘サキ	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	『虹色町』でも愛用していた光線銃からスパークビームをくり出す。攻撃判定の出現が早い，射程距離が長いなど，メリットが多い。使用回数は7回。
デビロット姫と地獄大師&Dr.シュタイン	サイバーボッツ	味方がいる位置にスーパー8とともに出現，一定時間で自爆する。爆発はガード不能だが，自爆するまでが異常に遅いため，狙ってキメるのはむずかしい。使用回数は5回。
ミシェルハート	アレスの翼	3WAYの弾を3回つづけて発射という，シューティングゲームの主人公にふさわしい援護攻撃を仕掛ける。攻撃範囲が広く，かわされにくいのが利点。使用回数は6回。
ルー&アカビー	ワンダー3	『ワンダー3』でオプションとして活躍した炎の精霊アカビーとともに登場，3本の矢で相手を攻撃。アカビーは複数ヒットする火炎攻撃をくり出す。使用回数は8回。
アーサー	魔界村	『魔界村』シリーズの主人公。初期装備である鉄の槍を3回発射する。弾発射が遅く，使いづらい。なつかしのダメージ・パターンは一見の価値あり。使用回数は8回。
アニタ	ヴァンパイア ハンター	『マーヴル・スーパーヒーローズ』につづき，本シリーズには2回目の登場。超能力でさまざまな物体を呼び寄せ，相手に向かって発射する。使用回数は5回。
トンプー(東風)	ストライダー飛竜	衝撃波を発生させる跳び蹴りで相手を攻撃する。リーチは長いが，しゃがんでいるキャラ(一部のキャラをのぞく)に空振りしてしまうのが難点。使用回数は9回。
サイクロップス	X−MEN	援護攻撃は弱・オプティックブラスト。攻撃判定の出現が早い反面，ヒット時の追撃が間に合わないことが多い。使用回数は7回。
サイロック	X−MEN	インフィニティスペシャルのサイスラストで敵を攻撃。攻撃判定の出現が早いうえ，前方へ移動しつつ攻撃するため，相手に当てやすい。使用回数は5回。
ストーム	X−MEN	『X−MEN VS.～』から追加された必殺技のダブルタイフーンをくり出す。攻撃判定はやや小さくなったが，飛び道具を相殺する能力は健在。使用回数は6回。
コロッサス	X−MEN	'95年の『X−MEN』以来，3年ぶりの登場になるコロッサス。ホーミング性能のあるパワータックルで相手を攻撃する。使用回数は5回。
ジャガーノート	X−MEN	ジャガーノートヘッドクラッシュは，『X−MEN VS.～』ほどの突進速度はないが，攻撃判定が大きく，相手の攻撃から身を守るタテとしても使用できる。使用回数は3回。
マグニートー	X−MEN	超電磁ビームのE−Mディスラプターを発射する。攻撃判定の出現が早いうえ，ビームそのものもかなり速く，使いやすい。使用回数は7回。
アイスマン	X−MEN	上空から氷塊を落として敵を攻撃する。アイスアバランチとちがい，広範囲をフォローできるため，相手に当てやすいのが利点。使用回数は4回。
USエージェント	マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター	キャプテン・アメリカと同じ容姿を持つ男・USエージェントも参戦。突進技のチャージングスターで援護攻撃を行なう。使用回数は5回。
ローグ	X−MEN VS. ストリートファイター	パワーダイブパンチ→ライジングリピーティングパンチと，『X−MEN VS.～』の必殺技を2連続でくり出す。軌道の関係上，地上の相手に当てるのは困難。使用回数は6回。
マイティ・ソー	（本作にて初登場）	本シリーズ初登場のマイティ・ソー。雷槌ミョルニルから電撃を発射する。攻撃判定が高い位置にあるため，相手にしゃがまれると空振りしてしまう。使用回数は7回。
ジュビリー	（本作にて初登場）	彼女も初登場キャラクターのひとり。手からプラズマを発生させて相手を攻撃する。攻撃判定の出現が遅く，プラズマが相手へ届く前に反撃を受けやすい。使用回数は8回。

熱いヤツらが帰ってきた……か・も♡

ストリートファイターEX2

■アリカ／カプコン　■アーケード　■対戦格闘　■発売日未定

先日，アリカへ取材を敢行したところ，とんでもないゲームの存在が発覚，さっそく証拠写真を入手した。今月はその内容を大公開。でも詳細は謎だらけ。注意。

（文／加藤Fooすけ）

EX2が出るらしいよ？

やあみんな。元気にしているか。オイラはあいかわらず元気である。基本的にカゼをひかない便利な体質なので，冬も平気なのがポイント。だが，インフルエンザは強敵なので注意が必要だ。新年にオイラがモチをノドにつまらせて以来，かの有名なテム・レイのようになってしまったというウワサも聞くが気にするな。まあ，もともとその気はあったしな。

ところであれですか。みなさんは冬休みは何をしておられましたか？　え？『EXplusα』を友人とさんざん対戦したあげく，モチをノドにつまらせてテム・レイのようになったあとは黄色いワクのベガを使って通常の3倍のスピードで瞬殺して，口をきいてもらえなくなった？　まあそうじゃろね。なんかどっかで聞いたようなハナシだが。

前置きが長くてまた怒られそうだが，いよいよ本題に移ろう。喜べ。出るらしいんじゃよ，あの『ストEX』の続編が。今月は，そのゲーム画面と思われる写真をみんなにお見せしましょ。

まずは見れ!!

◀リュウとケンが波動拳を撃っているようにも見えるが、実際のところはどうだかあっしにもサッパリ。もしかしたら、荒野でコスプレしてる人が手からエクトプラズムを出してる（編注：そんなわけあるか！）のかもしれない

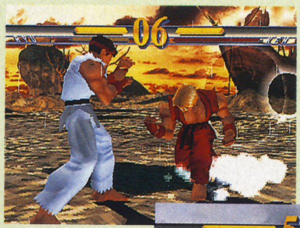
謎1 リュウの光っている手はナンだ!?

「いや，マジでスゴイっすよ。オレが見ている目の前で手がピカーっと光るんスから」と語るショーンがいたかどうかは定かではないが，今度のリュウは波動拳のニューバージョンでも撃てるのだろうか。それとも，谷島さんなみの光り輝くヤツが出るのか？

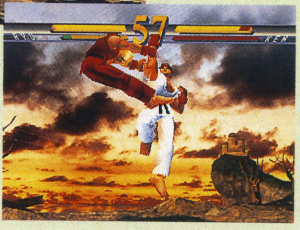
◀ほかにも、魔獣が召喚できる、暗いところでも安心、托鉢中などの意見もあるが？

謎2 リュウはやっぱり貧乏なのか？

かつて，リュウはクツを履いていた。髪も染めていた（初代ストリートファイター）。しかし，いまはちがう。なぜか？　諸説あるが，現在もっとも有力（たぶん）なのは「かつての世界旅行中に金がなくなった」説だ。おかげでクツも売ったし，髪を染めることもできなくなった。ついでに言えば自分のステージの風林火山のカンバンも売った（ストIIダッシュ）。金がないんじゃストイックにもなるよなあ。



◀「あ、500円見いっけ！」「ケン、それは……」「おいショーン、なんか食お……」



▶「俺の500円玉なんだよオォ！」怒りの真・昇龍拳が炸裂！っていうハナシはどうよ？

謎は深まるばかり

これらの写真を見てわかったかと思うが，ハッキリ言ってキャラクターが美しくなっている。もう，以前のようにポリゴン星人がうんたら，とかいうことはないのだ。たぶん。しかし，そんなことはどうでもヨイ。ポリゴン星人がうごめくようなゲームでも，要はおもしろければ問題ナイわけで，そのへんは読者のみんなもわかってるよネ。ところで，『EX2』には新キャラクターが登場するので覚悟せよ。ちっとも詳細らしくない詳細も次ページにてとりおこなうぞよ。

©ARIKA CO., LTD. 1998,
©CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

謎3 緑の生き物が参加するらしいよ

よかったね，大阪の奥西君！　ってなんのハナシやねん。てなわけでブランカの登場である。ちなみに，編集部では(Fooすけだけというハナシあり) ドクトリンダークがブランカの肉親説を提唱。なぜって……見ればわかる。

◀「えっ、アナタは誰ですか？」思わず問い返すブランカ。そのとき，ドクトリンダークは見た。「そ、そのアンクレットは！」

▲死闘の最中に交錯するふたりの視線。ドクトリンダークは，ブランカの瞳のなかに数年前に生き別れになった弟の面影を見たような気がした。「もしかして，あんたジミー？　ジミーじゃないか!?」

▲長年の沈黙を破ってついにブランカが登場！『ストII』の8人がそろう日は近いのか!?

▶「ジミー！　生きていたのか！」「兄さん!?　オルガー兄さん！」「いてて，噛みつくなって。刺し殺すぞあははははは」「兄さん！　固いよ兄さん！　うギャギャギャギャギャ（なんだか喜んでるらしい）」

アリカの人に聞いてみよう

どうやらわれわれは確実に『EX2』の謎に近づいているようだ。しかし，ここにある写真を見るかぎり『EX2』に登場するキャラクターは全部で4人というとんでもないことになるのですが？　そのへんどうだかアリカの広報をやっていらっしゃる三原氏にうかがってみましょう。三原さ～ん！　ホントのところはどうなんですかぁ？　もぐもぐちゅみみん。

「知りまへん。くふくふっ」

そ，そんなぁ。

「でも，『EX2』の本を作ってくれるんなら教えたってもかめへんけどな」

くっ。しかし，それはオイラの一存ではイカンともしがたいことで……。

「なら来月やな。あんじょうきばりや」

▲ケンのわき腹をくすぐり棒で思いっきりこちょこちょしているところ？　これはくすぐったいよねえ。ケンもぐったりしてるし

謎4 ドクトリンダークに新技発覚……なの？

一部で「反則君」の異名をとる，オルガーことドクトリンダーク。彼がロレントに教わったのは復讐心だけではなかったらしい。それは「タコ上げ」である。いわゆる寒い季節になると河原や土手でガキンチョが引っ張りながらバタバタかけずりまわっているアレだ。まあ，オイラもむかしはよくやったね。電線のあるところでタコ上げすると，でんこちゃんに怒られるので注意しよう。

◀タコタコ上がれ～ってね。なんだかDARKワイヤーに見えるがそんなの気にするな

▶リュウも上がります。なんだかヒットマークのようなものも見えるが気にするな

謎5 地面から謎の光が!!

これまでさまざまな謎を追求してきたが，最後の謎はこれだ。地面から不思議な光が出てキャラクターをつつみこむ。これは一体ナンだ？　編集部の調べで，サイコフレームの共鳴によるものではないということだけは判明した。ということは挑発技か？　それともオリジナルコンボか？　はたまたセクシーコマンドーなのか？　まあ，すべては来月に判明する，とだけ伝えておこう……。

◀ケンの周囲が光るのを見て，すかさず逃げ出すリュウ。なんだかケンがヤバそうだ

▶「兄弟っていいものなのよネ～」「ジミーちゃんッ」ズッ！……なぜかブランカ？

とことん ぷよぷよSUN

■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン
ニンテンドウ64
プレイステーション
Windows95
（3月26日発売予定）

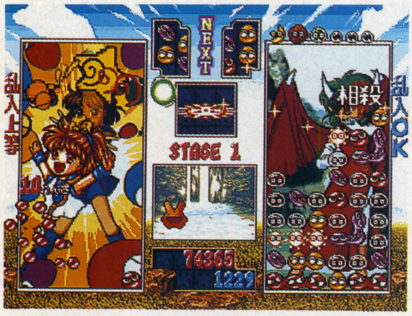
ある日せっせと「とこぷー」です。第二回ぷよ名人戦も終わり，イベント関連はちょっとひと息といったところ。というわけで今月は，『ぷよSUN』の移植版の情報が入ってきたので，その紹介と参りましょう。　　（講師：大出綾太）

ついにWindows95へ『ぷよSUN』移植決定！

Windows95版『ぷよぷよSUN』が，3月26日に発売されることが決定したぞ。予定価格は5,800円だ。今回のWin95版は，基本的にプレイステーション版『ぷよぷよSUN決定盤』の移植になる。なので，「ひとぷよ」「ふたぷよ」「とこぷよ」のほか，最大16人までの参加が可能な「かちぬきぷよぷよ」や，リアルタイムでなぞぷよを楽しめる「とことんなぞぷよ」などのモードを収録している。

新機能としては，待望のリプレイ機能が追加されているぞ。自分のプレイを保存して，再現させることができるわけだ。ほか，壁紙やアイコンなどのアクセサリー類も収録。さらにキャラクター図鑑も用意されている。もひとつさらに，『ディスクステーションVol.17』に入っていた運動会アクション・ゲーム「白熱！ぷよりんぴっく！」も収録という，なんとも豪華な内容なのだ。

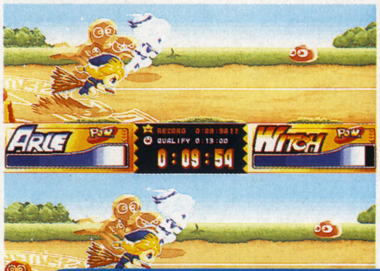
なお動作環境は，DirectX使用，CPUはPentium133MHz以上（予定），メモリは16Mバイト以上，画面モードは640×480・256色になっている。



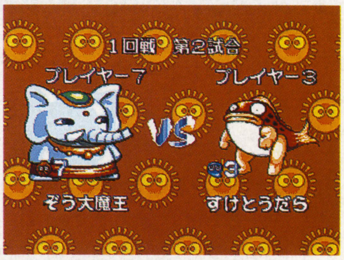
▲こちらがWin95版『ぷよSUN』。パソコンなのでドットがきれいだ

◀基本内容は従来どおり。オリジナル要素は来月紹介する

ぷよりんぴっくも収録



◀「ぷよ」に疲れたら，運動会で気分転換できるぞ



▶「かちぬきぷよぷよ」も収録。ひとりでも遊べます

◀「とこなぞ」は，問題がリニューアルされる予定

じつは今月は……「みんなでぷよぷよ」

最近，1ページが定着した感のあるわが「とこぷー」ですが，それでも予断を許さない状況なのです。危急存亡の秋（とき）（意味は辞書を調べよう）というやつでしょうか。そんなわけで，昨年末に行なわれた3大会＋名人戦の報告は，238ページにドカンと掲載しています（モノクロだけど）。そちらのほうで，引きつづき「とこぷー」をお楽しみください。

▲【千葉県柏市・鈴木有人】おすましアルル。なるべく本名は書いてほしいです

▼【千葉県市川市・RAKUTO】『SUN』以降，ウィッチのイラストが増えたね

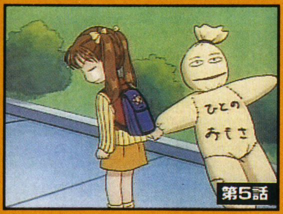
▲【神奈川県川崎市・松田ばんれい】受験がんばれ。ウィッチ・シールくれない？

●マイコンBASICマガジン3月号とじ込み付録●

SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション

1998
3
MARCH



CONTENTS

❸ パソコン(87作)
❾ プレイステーション(43作)
⓬ ニンテンドウ64(2作)
⓭ セガサターン(20作)
⓯ ゲームボーイ(6作)
⓯ スーパーファミコン(2作)
⓯ PC−FX(2作)
⓰ アーケードゲーム(8作)
⓰ ネオジオ&ネオジオCD(1作)
⓱ ゲーム・ミュージック&ビデオ(79作)

これ１冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
98年2月に発売される全250本を収録

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT20

大混戦の年末商戦を制したのは，日本ファルコム初のWin95オリジナル作品『ヴァンテージ・マスター』。以下，2位に人気作品の改良版である『A5完全版』，3位には大ヒット作『ミスト』の続編『リヴン』とつづき，“老舗の強さ”が目立つ結果となった。4位の『HELLFIRE』は，12位『DIABLO』の追加データ集。

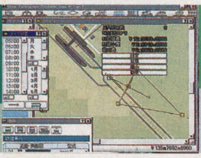
1 ヴァンテージ・マスター

初登場

●日本ファルコム ●10,800円
●SLG ●Win95

2 A5完全版

初登場



●アートディンク ●10,800円
●SLG ●Win95

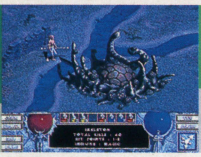
3 リヴン～ザ・シークェル・トゥ・ミスト

初登場

●SMEインターメディア ●8,800円
●AVG ●ハイブリッド

4 HELLFIRE(日本語マニュアル付英語版)

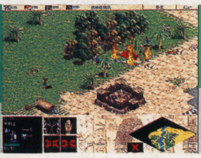
初登場



●ソース ●オープン価格
●データ集 ●Win95

5 マイクロソフト エイジ・オブ・エンパイア

初登場



●マイクロソフト ●オープン価格
●SLG ●Win95

6 マスター ジアーク

初登場

●システムソフト ●8,800円
●SLG＋RPG ●Win95

7 信長の野望・将星録

↑再登場 8回

●光栄 ●11,800円
●SLG ●Win95，Mac

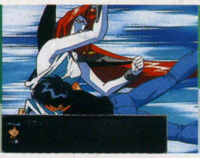
8 スクリーンクラブ ポケットモンスター

初登場

●トミー ●3,500円
●スクリーンセーバー ●Win95

9 3×3 EYES～転輪王幻夢

初登場



●日本クリエイト ●10,800円
●デジタルコミック ●Win95

10 ULTIMA ONLINE(日本語マニュアル付英語版)

前1位 3回

●エレクトロニック・アーツ ●9,800円
●RPG ●Win95

順位	タイトル	データ	備考
11	センチメンタルグラフティ デスクトップコレクション	●ムービック ●4,800円 ●アクセサリー ●Win95	初登場
12	ときめきメモリアル ～forever with you	●コナミ ●6,800円 ●SLG ●Win95	初登場
13	DIABLO（日本語マニュアル付英語版）	●ソース ●オープン価格 ●ARPG ●Win95	↑前3位 9回
14	ダンジョンキーパープレミアム	●エレクトロニック・アーツ ●9,800円 ●SLG ●Win95	初登場
15	クェイクII	●アクティビジョン・ジャパン ●8,800円 ●3Dアクション ●Win95	初登場
16	SDガンダムウォーズ	●バンダイ・デジタル・エンタテインメント ●6,800円 ●SLG ●Win95，Mac	初登場
17	サクラ大戦デジタルデータ集 太正十二年電脳記録年鑑	●セガ ●6,800円 ●スクリーンセーバー ●Win95	前6位 3回
18	ROM！PUFFY！ROM！	●ソニー・ミュージックエンタテインメント ●6,800円 ●エンターテインメント ●ハイブリッド	初登場
19	戦巫女	●アリスソフト ●7,500円 ●SLG ●Win95	前2位 3回
20	マイクロソフト・フライトシミュレータ for Windows95 Version6.0日本語版	●マイクロソフト ●オープン価格 ●フライトSLG ●Win95	前4位 8回

●ランキング協力店

■パソコン・ゲームHOT20協力店

宮城県 ●CompCity仙台駅東口店☎022-291-4744 茨城県 ●コナン販売つくば本店☎0298-52-9801 群馬県 ●ソフトショップラム☎0272-53-7594 埼玉県 ●ビットマップ☎0492-83-0455 千葉県 ●メディアバレー千葉☎043-224-9700 東京都 ●上新電機J＆P渋谷店☎03-3496-4141●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100●ソフマップ全店 神奈川県 ●The Soft文教堂新横浜駅店☎045-474-3535 長野県 ●ラオックス・ヒナタコンピュータ館☎026-237-2221 福井県 ●COMP 100満ボルト福井南店☎0776-33-3577 静岡県 ●システムイン吉野☎054-636-0630●パワーマート浜松西インター店☎053-430-0570 愛知県 ●三洋堂書店上前津店☎052-251-8334 大阪府 ●スタンバイVer.3☎06-641-1971 兵庫県 ●星電社☎078-843-8261 大分県 ●パルテック大分店☎0975-38-2666

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ●ソフマップ全店●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●ラオックス・ザ・コンピュータ館厚木店☎0462-22-8801 千葉県 ●ハチスケ津田沼店☎0474-78-6833

■家庭用ゲーム機コンビニ販売HOT10協力

デジキューブ（全国のセブンイレブン，ファミリーマート，サークルケイ，サンクス，四国スパーで取りあつかい）

■基本的に'98年2月に発売される新作ソフトを紹介していますが，誌面制作の進行上，それ以前に発売されたソフトも一部含まれています。
■原則として，タイトル・発売日・価格などは予定のものです。メーカーの都合により変更される可能性があります。
■とくに表記がない場合，価格は税別価格です。
■表記されているジャンルは，メーカーからの資料をもとに，編集部において一定の基準により判断したものを使用しています。
■一般に，製品名・ソフト名・キャラクター名などに関する著作権・商標ほかの権利は，各メーカーに属します。基本的に当コーナーでは©表記・TM表記などを省略しています。
■パソコン機種の略号の意味は，以下の通りです。Win95＝Windows95専用，Win3.1/95＝Windows3.1/95両対応，Mac＝Macintosh，P.Mac＝PowerMacintosh専用，PC-98＝PC-9801／9821シリーズ

パソコン

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

PERSONAL COMPUTER

●光栄が『手段対局II』でプレゼント・キャンペーン

3月6日に光栄が発売するWindows95版囲碁ソフト『手段対局II』に採用されているアルゴリズム「Handtalk」が，コンピュータ囲碁大会の「FOST杯囲碁ソフト世界選手権大会」および「応氏杯国際電脳囲碁大会」で，それぞれ3連覇を達成。これを記念して，『手段対局II』購入者を対象にしたプレゼント・キャンペーンが行なわれる。パーソナル囲碁コンピュータ「パソ碁」をはじめとした賞品を，合計100名にプレゼント。応募は『手段対局II』同梱のアンケートハガキでのみ受けつける。

ゲームソフト

FOR PERSONAL COMPUTER

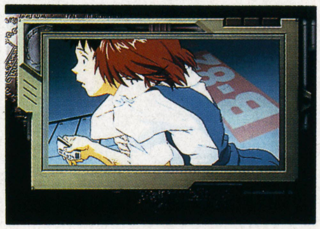
今月の新作

日本にもファンが多い「マイクロソフトフライトシミュレータ」の最新作が登場。新機種が3機追加されているほか，フォースフィードバックプロにも対応している。同じフライトSLGの「F-22 エア・ドミナンス・ファイター」は，戦闘機上から作戦の指揮をとることができる「AWACSモード」が魅力。エレクトロニック・アーツからも，2作のフライトものが発売されている。

P Mac

新世紀エヴァンゲリオン ～鋼鉄のガールフレンド

2/13 ■ガイナックス ■AVG ■14,800円 ■CD-ROM(4枚組)



［Windows95から移植］大人気アニメーションをAVG化。オリジナル・キャラの霧島マナを中心に，原作にはなかったストーリーが展開する。アニメ版スタッフが手がけたグラフィックもウリ。

Mac

シヴィライゼーションII日本語版 for Macintosh

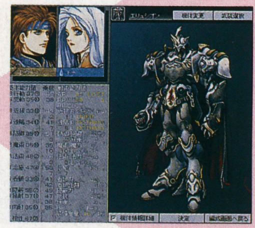
2/14 ■メディアクエスト ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

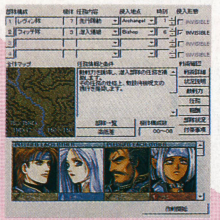
［海外から移植］ほかの町(国)と，戦争や同盟締結などの外交を行ないながら，自分の領土を発展させる地域文明SLGの第2弾。前作より，降下部隊やスパイなどのユニット，建造物が多数増加した。

Win95

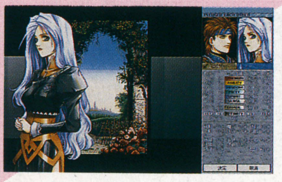
シークエンス・パラディウム

2/13 ■工画堂スタジオ ■SLG ■11,800円 ■CD-ROM





▶騎士、パラスイートのそれぞれの特性を考えて、最適なペアを作ろう



◀パラスイートは、プレイヤーと会話することによって、能力が変化していく

『パワードール』のスタッフが制作したファンタジーSLG。兵器ユニットであるウィザードの戦術に加え，精霊パラスイートの育成状況が戦闘に影響を与える。音声には有名声優を起用。

Win95

セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ

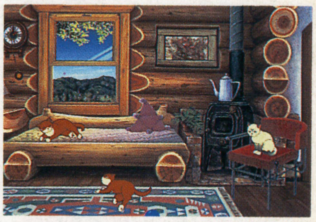
2/19 ■セガ ■レーシング ■8,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］リアルな操作感覚が好評だったレースゲームの移植版。パソコン版オリジナルの機能として，8人までの通信対戦プレイや，解像度の変更機能が付加されている。

Win95

じゃれねこ

2/20 ■is MEDIA ■SLG ■4,800円 ■CD-ROM

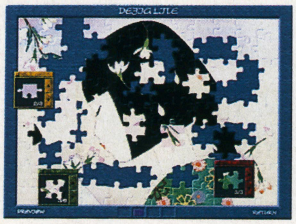


モニター上で猫を飼うバーチャル・ペット・ソフト。猫をなでたり，ネコジャラシで遊ぶことができる。5,000枚以上の原画から起こした美しいグラフィックが特徴で，動作パターンも豊富。

ハイブリッド(Win95 Mac)

デジグ・ライトシリーズ13「林 静一～叙情の世界」

2/20 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■3,980円 ■CD-ROM

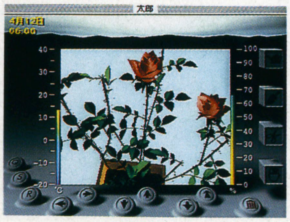


現代女性を繊細なタッチで描きつづける林 静一の絵を使用したジグソーパズル。ピースの管理に便利なフォルダが用意されている。完成させた絵をギャラリーモードで鑑賞することも可能。

P Mac

趣味のデスクトップ・バラ

2/21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM



デスクトップで自分だけのバラを育てるという，ユニークな環境ソフト。天気や気候が変化するなかで，水をやったり，病気の治療や株の配合など，現実さながらにバラの世話ができる。

Win95

ヴァンダルハーツ～失われた古代文明

2/26 ■コナミ ■SLG+RPG ■6,800円(予価) ■CD-ROM

［プレイステーションから移植］3Dポリゴンを使用したRPG。戦闘はターン制で，SLG的な要素が盛り込まれている。Direct3D対応のビデオカードがあれば，より美しい画面でプレイできる。

Win95

麻雀マスター

2/26 ■コナミ ■麻雀 ■6,800円(予価) ■CD-ROM

［ニンテンドウ64から移植］実戦感覚を追求した，本格的4人打ち麻雀。麻雀マスターをめざすストーリーモードやフリー対戦のほか，ビギナーでも楽しめるクイズモードも収録されている。

Win95

ウィザードリィネメシス アドベンチャー

2/27 ■エレクトロニック・アーツ ■AVG
■9,800円 ■CD-ROM(5枚組)

▶『ウィズ』シリーズの新作が、CD-ROM5枚組の超大作AVGとして登場

◀戦闘シーンはリアルタイムで進行する。謎を解きながら冒険を進めるのだ

［海外から移植］『ウィザードリィ』シリーズ最新作のアクションAVG。破滅の女神ネメシスがいざなう，謎と恐怖の世界を冒険する。難解な謎や，リアル・グラフィックによる戦闘シーンが特徴。

Mac

信長の野望・将星録パワーアップキット

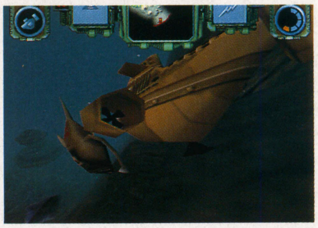
2/27 ■光栄 ■ユーティリティ ■CD-ROM
■5,800円／13,800円(withパワーアップキット)

［Windows95から移植］さきに発売されている『信長の野望・将星録』のパワーアップ・ソフト。イベントや新シナリオの追加，オリジナル年表作成などの拡張機能が満載されている。

Win95

サブ・カルチャー

2/27 ■イマジニア ■SLG
■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］人間とそっくりな生物が暮らしている海底を舞台にしたSLG。プレイヤーは潜水艦やさまざまな道具を使って，27のミッションをクリアし，水質汚染の原因をさぐっていく。

Win95

ラストブロンクス

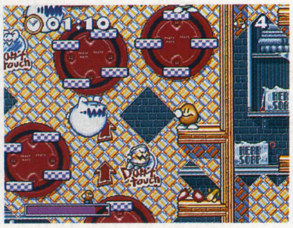
2/27 ■セガ ■対戦格闘
■価格未定 ■CD-ROM

［アーケードから移植］フェイントや空中コンボに利用できる「アタックキャンセル」が特徴の3D武器格闘。CPU戦モードのほかに，チームバトルや通信対戦機能などが追加されている。

Win95

キッチンぱにっく

2/27 ■パンサーソフトウェア ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM



台所を舞台にしたコミカル・アクション。主人公のポテトくんを操作し，ガスコンロや流し台などが配置されたステージをクリアしていく。ステージは全部で30以上を用意。

Win95

マジック：ザ・ギャザリング ～スペルズ・オブ・ジ・エンシェンツ日本語版

2/27 ■メディアクエスト ■データ集
■5,300円 ■CD-ROM

［海外から移植］パソコン版『M:tG』の追加カードセット。「Unlimited」「Arabian nights」「Antiquities」を収録している。『マジック：ザ・ギャザリング完全日本語版』必須。

Win95

ゆみみみっくす ＋だいな♥あいらん予告編

2月 ■CSK総合研究所 ■AVG
■7,800円 ■CD-ROM

［セガサターンから移植］竹本 泉原作のコミカルAVGを移植。『だいな♥あいらん』の予告編も楽しめる。壁紙やスクリーンセーバーのほか，初回版にはオリジナルのマウスパッドも付属。

Win95

戦国美少女絵巻 空を斬る！

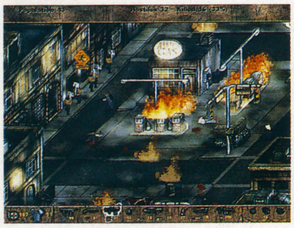
2月 ■TGL ■RPG
■9,800円 ■CD-ROM

戦国時代を舞台に，見習いくのいちの「こころ」が活躍するRPG。かわいい女の子のグラフィックや，キャラの着せ替えシステム，豪華声優陣を起用したイベント・シーンなどが特徴。

ハイブリッド(Win95 Mac)

POSTAL

1/16 ■マイクロマウス ■アクション
■オープン価格 ■CD-ROM



［海外から移植］アメリカで実際に起こった大量殺人事件を題材としたバイオレンス・アクション。16のステージを戦うシングルプレイのほか，最大16人までのマルチプレイにも対応している。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

限定版「デジグ・ティントーイ」ミニコレクション付

1/22 ■増田屋コーポレーション ■パズル
■3,980円 ■CD-ROM

ブリキのおもちゃをモチーフにしたジグソーパズル。全部で20体のおもちゃのCGが収録されており，完成した絵はスクリーンセーバーとして使用できる。復刻版のミニおもちゃ1体が付属。

Win95

システムソフト 名作お買い得パック第１弾

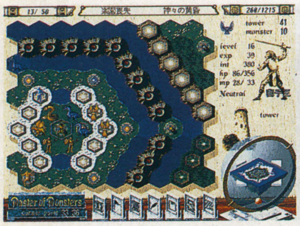
1/22 ■システムソフト ■SLG
■7,800円 ■CD-ROM

同社のヒット作を集めた，お買い得なセット。収録されているのは，現代戦略シミュレーション『大戦略マスターコンバット』と，歴史シミュレーション『天下統一 乱世の覇者』の2タイトル。

Win95

システムソフト 名作お買い得パック第２弾

1/22 ■システムソフト ■SLG
■7,800円 ■CD-ROM

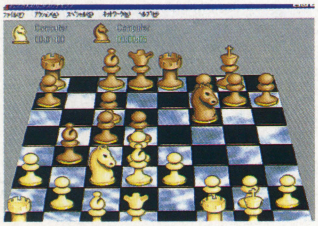


同社のヒット作を手ごろな価格で楽しめるセット。第2弾では『大戦略マスターコンバット』と，モンスターを引き連れ世界を占領していく『マスターオブモンスターズ 魔導王の試練』を収録。

Win95

お父さんのためのチェス2

1/23 ■ITOCHU ■チェス
■3,980円 ■CD-ROM

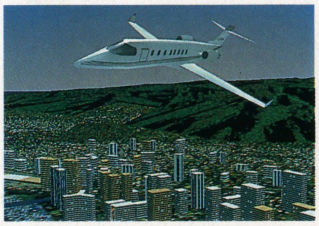


手軽さがウリのチェスゲームが，グラフィック，思考ルーチンをパワーアップして再登場。難易度を4段階から選択可能で，ヒント機能やハンデのためのコマ配置機能なども装備している。

Win95

マイクロソフト フライトシミュレータ98

1/23 ■マイクロソフト ■フライトSLG
■オープン価格 ■CD-ROM

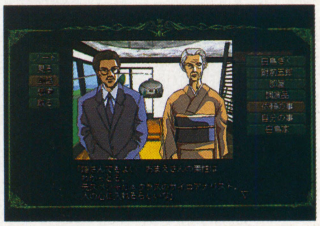


［海外から移植］人気フライト・シミュレータの最新作。使用できる機体が3機種増えたほか，前作をうわまわる3,670の空港データが収録されている。フォースフィードバックプロに対応。

Win95

サイキックディテクティブシリーズVOL.1 「インビテーション」

1/27 ■データウエスト ■AVG
■4,800円 ■CD-ROM

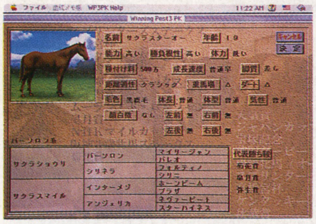


［FM TOWNSから移植］マウスひとつで物語が楽しめるサイコAVG。人間の心に潜入できる能力を持った探偵，降矢木和哉が見た事件とは……。時間とともに変化するCGがゲームを盛り上げる。

Mac

ウイニングポスト3パワーアップキット

1/30 ■光栄 ■ユーティリティ ■CD-ROM
■5,800円/13,800円(withパワーアップキット)

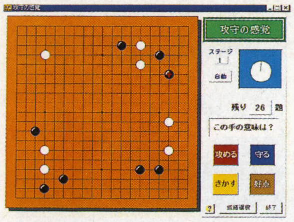


［Windows95から移植］馬主経営SLGのパワーアップキット。人気騎手が実名で登場するほか，新イベントやプレイヤーと対立するライバルの馬主，地方のレースなどが追加されている。

Win95

プロの碁'98SP

12/12 ■日本囲碁ソフト ■囲碁
■9,800円 ■CD-ROM



基本，中級，上級の3つのコースで囲碁のトレーニングができるソフト。布石，急場，好点，寄せなどに関する，12のユニークな問題が収録されている。総合的な棋力の診断も可能。

Win95

EARTH2140

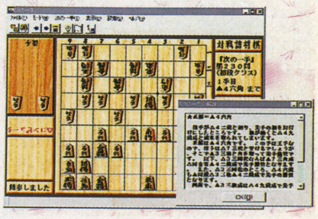
12/12 ■アスキーサムシンググッド ■SLG
■8,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］未来の地球を舞台にくり広げられる，ヨーロッパ側の文明国家連合とユーラシア王国の戦争を描いたリアルタイムSLG。ネットワークにより，最大6人までが同時にプレイできる。

Win3.1/95

対戦詰将棋vol.2 for Windows

12/12 ■ログ ■詰将棋
■9,500円 ■CD-ROM



指し手に対してコンピュータが受け手を返し，終了するまで正解かどうかがわからないという対戦詰め将棋が楽しめる。次の一手の問題集が収録されているほか，棋譜管理機能も充実している。

Win95

AI将棋2デラックス

11/28 ■アスキーサムシンググッド ■将棋
■12,800円 ■CD-ROM

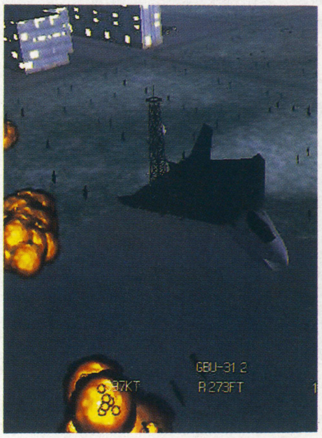
コンピュータ将棋で最強の思考ルーチンを持った『AI将棋2』の機能拡張版。待ち時間，考慮時間などの設定や，人気女流棋士・高橋　和による棋譜の読み上げなど，うれしい機能が満載。

Win95 日本語マニュアル付英語版

JOINT STRIKE FIGHTER

2/20 ■エレクトロニック・アーツ ■フライトSLG
■8,800円 ■CD-ROM

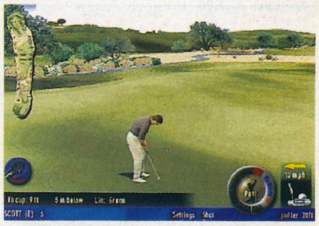
『トゥームレイダース』の制作会社として知られるEIDOS社のコンバット・シミュレーション。Lockheedx-35やボーイングX32などの最新鋭機をあやつり，キャンペーンに挑戦する。



Win95 日本語マニュアル付英語版

PGA TOUR PRO LAPTOP

2/13 ■エレクトロニック・アーツ ■ゴルフ
■7,800円 ■CD-ROM



手軽さが魅力のゴルフゲーム。フル・インストールに必要なハードディスク容量が約100MBと少ないのが特徴で，ノートパソコンなどでもプレイできる。「ペブルビーチコース」を収録。

Win95 日本語マニュアル付英語版

WING COMMANDER :PROPHECY

2/27 ■エレクトロニック・アーツ ■SLG
■8,800円 ■CD-ROM(3枚組)

多くのファンを持つ『ウイングコマンダー』シリーズの最新作。新グラフィック・エンジンの使用により，映像のクオリティが格段にアップしている。「スター・ウォーズ」のマーク・ハミルも登場。

Win95 日本語マニュアル付英語版

TEST DRIVE4

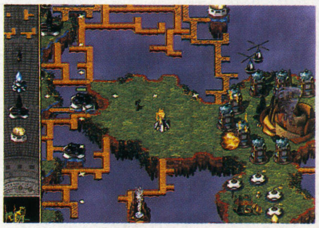
2/20 ■エレクトロニック・アーツ ■レーシング
■8,800円 ■CD-ROM

ポリゴンを使用した3Dドライビング・ゲームの最新作。コルベット，カウンタックなど10車種が選択できる。収録コースはイングランド，京都ほか全6コース。ネットワーク対戦も可能。

Win95 日本語マニュアル付英語版

NET STORM

2/21 ■アクティビジョン・ジャパン ■SLG
■7,800円 ■CD-ROM



空に浮かぶ島の支配者となり，数々のユニットを利用して他国を侵略していくストラテジー・ゲーム。ネットワーク対戦を考慮した作りになっており，多人数が同時に参加できる。

Win95 日本語マニュアル付英語版

KKND Xtreme

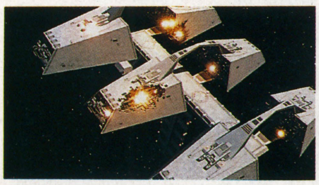
2/中 ■アスキー ■SLG
■5,300円 ■CD-ROM

近未来戦略SLG。放射能に汚染された地上を舞台に，地下で生き延びた人類とミュータントとの戦争がはじまる。どちらの陣営ででもプレイ可能で，マルチプレイにも対応している。

Win95 日本語マニュアル付英語版

BALANCE OF POWER

1/9 ■マイクロマウス ■データ集
■7,800円 ■CD-ROM



『X-WING VS. TIE FIGHTER』の追加ミッション・シナリオ。ファンからの要望が高かったストーリー主体のキャンペーンや，新しいバトル・ミッションが収録されている。要本体。

Win95 日本語マニュアル付英語版

FLIGHT UNLIMITED2

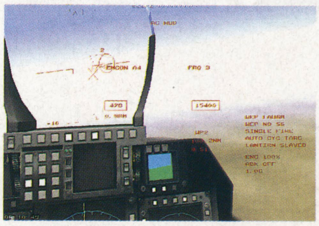
2/6 ■エレクトロニック・アーツ ■フライトSLG
■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)

世界中でヒットを飛ばしたプロペラ機のフライト・シミュレータ第2弾。天候，気流などの変化も再現されているのが特徴。空母や水上への着陸など，全部で25のミッションを体験できる。

Win95 日本語マニュアル付英語版

F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER

1/30 ■イマジニア ■フライトSLG
■9,800円 ■CD-ROM



次世代戦闘機「F-22」を題材にしたフライトSLG。手軽にドッグファイトを楽しめるクイックコンバットモードや，戦略SLGのように指揮をとることができるAWACSモードを搭載。

Win95 日本語マニュアル付英語版

STARWARS MASTERPIECES

12/18 ■マイクロマウス ■オムニバス
■3,980円 ■CD-ROM(5枚組)

同社が発売している「スター・ウォーズ」関連作品5タイトルをパッケージ。収録作は『レベルアサルト』『レベルアサルトII』『ダークフォース』『ダークフォースII』『メイキングマジック』。

ゲームソフト以外

FOR PERSONAL COMPUTER

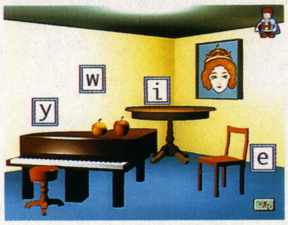
今月の新作

もっとも注目したいのは，データベースの ヴァンパイア セイヴァー～ 。対戦格闘のなかでも，とくにキャラ人気が高い作品だけに，売れ行きが楽しみだ。洋画ファンには ヒッチコック～の2本がオススメ。世界的に有名なアルフレッド・ヒッチコック作品の名場面を，思う存分堪能できる。ナレーションに熊倉一雄を起用しているのも，ヒッチコック・ファンにはうれしいところだ。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

ジャックと英語の木

2/4 ■CAIメディア共同開発 ■教育 ■2,900円 ■CD-ROM

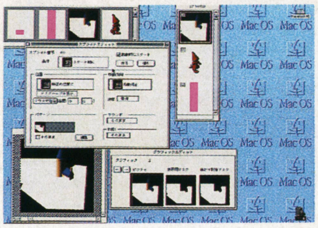


全16話のイソップ物語を楽しみながら，英語を身につけることができるエデュテインメント・ソフト。英語の基礎から，数字や名詞，簡単な一般動詞を使った文章までが学べる。児童英検3級に対応。

Mac

スクリーンスタジオ for Macintosh 2.0

2/6 ■インフィニシス ■ツール ■6,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］同名ツールソフトの強化版。グラフィックとサウンドを取り込むことで，簡単にアニメーションが作成できる。Quick Timeを利用したMIDIファイルの再生機能などもある。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

I Can Do Magic!

2/6 ■富士通 ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

身近な小道具を使ったマジック25種類を収録。3D・CGのアニメーションで各マジックのタネを解説してくれる。「マジック博物館」では，マジックの歴史や有名なマジシャンたちを紹介。

Win95

ポリゴンで発見!!たまごっち

2/13 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■ツール ■3,800円 ■CD-ROM

『新種発見!!たまごっち』のキャラクター7体が，ポリゴンになって登場。インターネットで，プレイヤーのメッセージをたまごっちが届けてくれる。しつけをしないと，メールの内容が変化する。

Win95

AICビジュアルファイルVol.2

2/20 ■AICスピリッツ ■素材集 ■5,800円 ■CD-ROM

同名デスクトップ・アクセサリー集の第2弾。メイン・ビジュアルを担当している牧野竜一をはじめ，梶島正樹，あらいずみるいといった著名作家のスクリーンセーバーや壁紙を収録している。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

スモッカの漢字の島ジパング

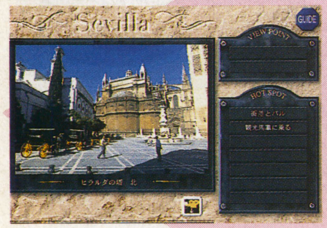
2/20 ■CAIメディア共同開発 ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

小学校1・2年で習う漢字を収録した学習ソフト。漢字の島「ジパング」と5つの島を舞台に，冒険とミニゲームを楽しみながら，漢字を学ぶことができる。児童教育専門家，はやし浩司が監修。

Win95 Mac

世界の車窓から[IX] スペイン編～マドリード発，列車でめぐるスペインの旅

2/20 ■富士通 ■エンターテインメント ■6,600円 ■CD-ROM(2枚組)



さまざまな鉄道を紹介する同名シリーズ第9弾。新幹線AVEでマドリッドからトレド，グラナダなどのスペイン南部をめぐる。スペイン－ポルトガルを結ぶ鉄道の車窓ムービーも堪能できる。

▶5年前に開通したばかりのAVEで，マドリッドからセビーリャへ旅する

◀テレビで放映された映像のほか，新しく収録されたムービーも見られる

Win95

サルバドール・ダリ

2/21 ■デジタローグ ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］シュールレアリズムの代表的な芸術家であるサルバドール・ダリの作品集。ダリ美術館に展示されている作品だけでなく，未発表の音声や動画なども多数収録している。

ハイブリッド(Win95 Mac)

中原中也詩集

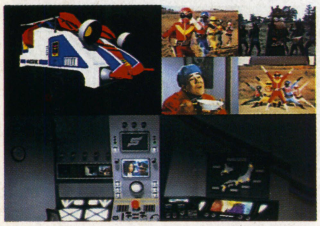
2/21 ■インナーブレイン ■データベース ■3,500円 ■CD-ROM

中原中也の詩を，映像と音楽，ナレーションで表現。代表作である「在りし日の歌」「山羊の歌」から約100編を収録している。イメージ・ナビゲーターにあがた森魚，監督に大月奈都子を起用。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ゴレンジャーのつくりかた

2/21 ■インナーブレイン ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM(2枚組)



20年以上前に放送された「秘密戦隊ゴレンジャー」のデータベース。合計90分以上のムービーを収録しているほか，おまけとしてスクリーンセーバー，日めくりカレンダーがついている。

ハイブリッド(Win95 Mac)

加藤洋之・後藤啓介作品集「夢帽子」

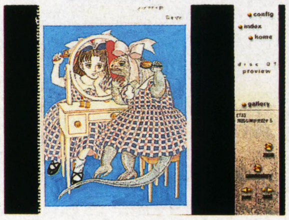
2/25 ■バンダイビジュアル ■画集 ■5,800円／9,800円(スペシャル版) ■CD-ROM

イラストレーターの加藤洋之と後藤啓介の作品を収録。美麗なイラストをとおして，「双子の人魚」や「飛行少女」など6人の女性たちの夢の世界を楽しむことができる。葛生千夏が音楽を担当。

ハイブリッド(Win95 Mac)

萩尾望都作品集[SUNCTUS] ～聖なるかな聖なるかな聖なるかな

2/25 ■バンダイビジュアル ■画集 ■5,800円(スタンダード版)／12,800円(スペシャル版) ■CD-ROM(スペシャル版は2枚組)



少女漫画家，萩尾望都の作品集。オリジナル原稿や原画，これまでの活動，描き下ろしカラー新作などを収録している。スペシャル版には，著名人へのインタビューなどを収めた特典ディスクを同梱。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ヒッチコック～恐怖への招待状

2/25 ■エッチェボンボ ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

映画監督のアルフレッド・ヒッチコックが生み出した恐怖と戦慄のシーンを，熊倉一雄のナレーションで約30分にわたって紹介する。壁紙やスクリーンセーバーなどのアクセサリー機能も充実。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ヒッチコック〜永遠に輝くスターたち

2/25 ■エッチェボンボ ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

ヒッチコックの映画を紹介するシリーズ第2弾。グレース・ケリー，ショーン・コネリーなどスターたちの演技だけでなく，カメオ出演シーンのヒッチコックを集めた映像も収録している。

ハイブリッド(Win95 Mac)

デジエピ ボサノバの故薫〜ブラジル

2/25 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■4,300円 ■CD-ROM

世界の魅力を伝えるシリーズ第3弾はブラジルを紹介。ブラジル音楽のボサノバをBGMに，ブラジルの文化や観光地などを堪能できる。ボサノバに合わせて編集されたムービーも収録。

ハイブリッド(Win95 Mac)

デジエピ アイリッシュ・トラッドの磁場〜アイルランド

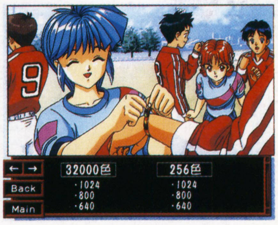
2/25 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■4,300円 ■CD-ROM

『デジエピ』シリーズの第4弾。遊佐未森の朗読による「デジエピ絵本」や，世界的に有名なアイリッシュ・パブ，アイルランド家庭料理のおすすめレシピなどを収録している。

Win95

ときめきメモリアル デスクトップアクセサリー 虹色の青春

2/26 ■コナミ ■アクセサリー ■4,800円(予価) ■CD-ROM

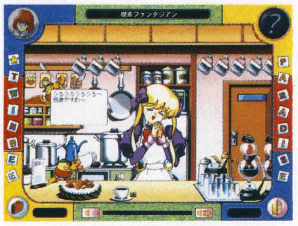


『ときメモドラマシリーズ』の第1弾をアクセサリー集に。エンディングや着せ替えゲームのスクリーンセーバー，壁紙として使えるCG，虹野沙希の音声データなどを収録している。

Win95

ツインビーPARADISE in どんぶり島

2/26 ■コナミ ■エンターテインメント ■6,800円(予価) ■CD-ROM(2枚組)



『ツインビー』の世界を堪能できるファンディスク。初代から最新作まで，シリーズのほとんどを網羅したデータベースや，声優たちのアフレコ・シーンなどが楽しめる。スクリーンセーバーも収録。

Win95

ラジロム モーニング Vol.2

2/26 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

時間帯ごとに区切られた，CD-ROM版ラジオ番組ソフト『ラジロム』シリーズの第2弾。声優の吉田古奈美がパーソナリティを担当している。今回から新コーナー「今月のこれに注目」が登場。

Win95

ラジロム ブランチ Vol.2

2/26 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

同名ラジオ番組ソフトの2作目。パーソナリティは豊嶋真千子で，彼女のお気に入りの店や，最近凝っていることなどを紹介してくれる。「おたよりコーナー」「情報コーナー」なども収録。

Win95

ラジロム ランチタイム Vol.2

2/26 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

同名ラジオ番組シリーズの『ランチタイム』編第2弾。長沢美樹と夏樹リオのふたりがパーソナリティをつとめる。「ランチタイムインフォメーション」「私のお気に入り」などのコーナーを収録。

Win95

ラジロム ティータイム Vol.2

2/26 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

声優が番組を担当している同名シリーズの続編。こおろぎさとみ，南 央美の司会で「おたよりコーナー」などが楽しめる。「教えて，ぬまちゃん」では，バオバブのマネージャーへの質問を募集中。

Win95

ラジロム ナイト Vol.2

2/26 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

かないみかと結城比呂がパーソナリティのラジオ番組ソフト。「おたよりコーナー」をはじめ，「ナイトインフォメーション」「私のお気に入り」など，4つのコーナーを収録している。

Win95

ラジロム ミッドナイト Vol.2

2/26 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

同名ラジオ番組ソフトの1作。パーソナリティの平松晶子による，北海道旅行についてのトークなどが楽しめる。ほかにも「夢の万華鏡」「おやすみの前に」などのコーナーを収録。

Win95

魔法陣グルグル どきどきアニメコレクション

2/27 ■アスキー ■データベース ■8,800円 ■CD-ROM

同名テレビアニメのデータベース。2種類のオープニング&エンディングをはじめ，設定資料，全45話の脚本などを収録しているほか，原作者や声優へのインタビューといった特典もついている。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ヴァンパイア セイヴァー キャラクターマニュアル

2/27 ■ビームエンタテインメント ■データベース ■4,800円 ■CD-ROM(2枚組)

カプコンの人気対戦格闘『ヴァンパイア』シリーズに登場するキャラを題材にしたデータベース。『セイヴァー』には登場しなかったドノヴァン，フォボス，パイロンの3キャラも収録されている。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ペーパークラフトプラレール JR編

2/上 ■トミー ■ツール ■4,800円 ■CD-ROM

同社の玩具「プラレール」に対応したペーパークラフト・データ集。プラレールのラインナップにはない，JRの地方線車両やマイナー車両64車種を収めているほか，ぬり絵も楽しめる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ペーパークラフトプラレール 私鉄編

2/上 ■トミー ■ツール ■4,800円 ■CD-ROM

ペーパークラフト・データを収録した同名ツールソフトの第2弾。東武鉄道や南海電鉄，西日本鉄道など，地方の私鉄線車両29種類のデータと，各電車のプロフィールを収録している。

Win95

自然科学CD-ROMデータベース「自然界」爬虫類/両生類

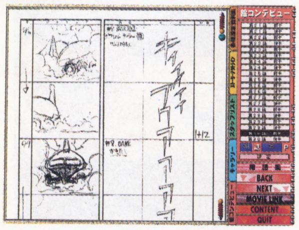
2/下 ■ナレッジリンク ■データベース ■7,800円 ■CD-ROM

完全ムービー対応のCD-ROM図鑑『自然界』シリーズ第3弾では，爬虫類と両生類を収録。各ムービーを連結して再生できる機能が追加された。生物の写真は壁紙として使用できる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ふしぎの海のナディア 絵コンテ デジタル・コンティニティーCD-ROM VOL.3

2月 ■ポニーキャニオン ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM

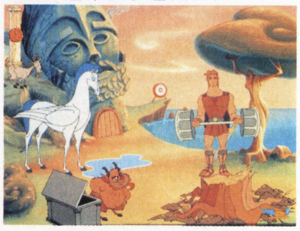


ガイナックスのテレビアニメ「ふしぎの海のナディア」のデータベース第3弾。第21～30話までの設定資料や絵コンテ，用語集を収録しているほか，ハイライト・シーンのムービーを楽しめる。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

ディズニーのアニメーション・ストーリーブック「ヘラクレス」ボーナスパック

1/23 ■ディズニー・インタラクティブ・ジャパン ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] 昨年公開されたアニメ映画「ヘラクレス」の物語が楽しめるストーリーブックと，ヘラクレスとなって死の国の神ハデスと戦う3Dアクション・ゲームのセットパック。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

エレメンツボイスシリーズ かないみか「Wind&Breeze」

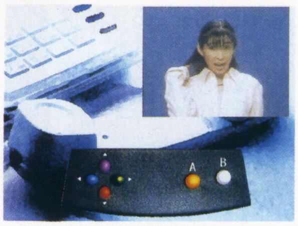
1/23 ■ケイエスエス ■エンターテインメント ■8,800円 ■CD-ROM

[プレイディアから移植] 人気声優のかないみかと，会話やデートを楽しめる。彼女がカウンセリングしてくれる「ボイスセラピー」，時間の経過を教えてくれる「3分間時計」なども搭載。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

エレメンツボイスシリーズ 久川 綾「Forest Sways」

1/23 ■ケイエスエス ■エンターテインメント ■8,800円 ■CD-ROM

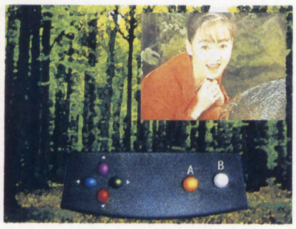


[プレイディアから移植] 人気声優とひとときをすごせる同名シリーズ第2弾。久川 綾から"思い出の結晶"を受け取るため，森の迷宮に用意された数々のイベントをクリアしていく。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

エレメンツボイスシリーズ 國府田マリ子「Welcome to the Marikotown!」

1/23 ■ケイエスエス ■エンターテインメント ■8,800円 ■CD-ROM



[プレイディアから移植] 同名シリーズ第3弾には國府田マリ子が登場。マリコタウンを探索することで，ムービーやイラスト，パペットショーなどが楽しめる。「ボイスセラピー」なども収録。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

マンガでおぼえる将棋の先生 上級編

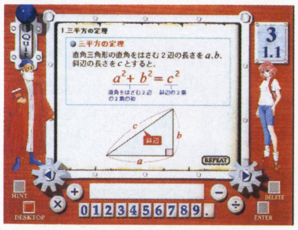
1/30 ■ゼロ ■将棋 ■5,800円 ■CD-ROM

イラストを使って将棋をわかりやすく解説する同名シリーズの第4弾。角行・香車を落とした駒落ち定跡，矢倉や振り飛車の戦法などを学ぶことができる。つぎの一手や詰め将棋の問題集もある。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

数学の達人④「図形の学習」～その2

12/19 ■アテイン ■教育 ■6,980円 ■CD-ROM



「図形と相似」「円」「図形の計算」など，中学数学の内容に準拠した教育ソフト。ガリレオと彼の子孫であるリヴィアが，図形について基礎からわかりやすく解説してくれる。

Win95

幸福の羅針盤

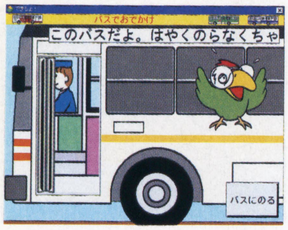
12/10 ■スプリングコスモ ■占い ■3,600円 ■CD-ROM

さまざまな運を総合的に判断する「運勢判断」，まわりの人間との相性を占う「相性診断」など，8種類の占いが楽しめる。八方位姓名術入門では，八方位（方位学）を解説。

Win95

できるよ！

12/10 ■学習研究社情報メディア事業部 ■教養 ■14,800円 ■CD-ROM

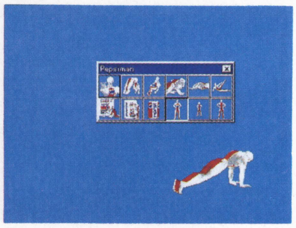


基本的な生活習慣を身につけるための教育ソフト。店で買い物をする，信号のある道路を渡るなど，身近な行動をテーマにしている。低年齢でも簡単に操作できるタッチ・スクリーンを採用。

Win95

デスクトップ・キャラクター ペプシマン

12/17 ■日本IBM ■アクセサリー ■1,200円 ■CD-ROM



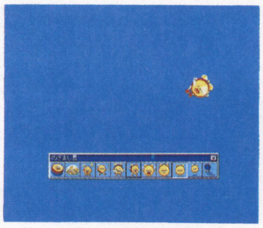
ペプシコーラのCMでおなじみのペプシマンが，デスクトップ・アクセサリーとして登場。3Dのペプシマンが，スノーボーディングやバック転など，さまざまなアクションを見せてくれる。

PEPSI and PEPSI-COLA are registered Trademarks used under License from PepsiCo,Inc.

Win95

デスクトップ・キャラクター めざましくん

12/17 ■日本IBM ■アクセサリー ■1,200円 ■CD-ROM



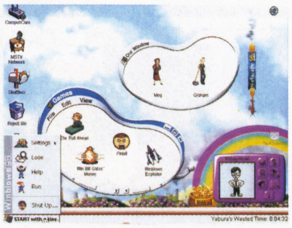
フジテレビの早朝番組「めざましテレビ」のマスコット，めざましくんのアクセサリー集。時間を知らせる，小さくなってベルに隠れるなどのアクションをする。ボイスには八木亜希子アナを起用。

©フジテレビ

ハイブリッド(Win95 Mac) 日本語マニュアル付英語版

Microshaft Winblows 98

1/30 ■マイクロマウス ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM



架空の会社「マイクロシャフト」を経営するボードゲーム，スティーブ・ジョブズがホストをつとめるクイズ，コンピュータ・バグと戦うシューティングなどを収録したパロディ・ソフト。

コンビニ販売専用

ぱすてるぽっぷ らいと

■CDウェーブ ■パズル ■1,480円 ■CD-ROM ■Win95

知の女神であるアテナが立派な女神になるために，さまざまなワナが待ち受ける80種類の「知の迷路」に挑戦するパズル。

アクチャサッカー

■CDウェーブ ■サッカー ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95

3Dで描かれた選手たちをあやつって優勝をめざすサッカー・ゲーム。日本代表を含む44か国のチームを収録している。

三國志リターンズ～期間限定発売

■富士通パレックス ■SLG ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95

光栄の歴史SLGがポリゴンで復活。後漢時代の英雄のひとりとなり，配下の武将をしたがえて中国大陸を統一する。

バーチャファイターPC

■日本IBM ■対戦格闘 ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95

ポリゴンの格闘家たちが闘う3D対戦格闘。チームバトルモードやランキングモードなど，パソコン専用モードを搭載。

バトルチェス

■CDウェーブ ■チェス ■1,980円 ■CD-ROM ■Win3.1/95

3Dのグラフィックで描かれたチェスゲーム。プレイ中にコマがガイドしてくれるため，初心者でも気軽に遊べる。

ゴー！ゴー！コニーちゃん～ゲームワールド

■フジクリエイティブコーポレーション/ジャストシステム ■オムニバス ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95&Mac

アニメや「ジャカジャカジャンケンSuper」「ラッキーコニートランプ」など3つのゲームが楽しめるオムニバス・ソフト。

※すべて2月5日発売

プレイステーション

PLAYSTATION

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

● **『コナミアンティークス』第3弾のラインナップが判明**

MSX作品を復刻する『コナミアンティークス』第3弾の収録作が決定。『コナミのテニス』『コナミのサッカー』『コナミのラリー』『ピポルス』『ポンポコポン』『王家の谷』『夢大陸アドベンチャー』『タイムパイロット』『パロディウス』『沙羅曼蛇』の10作だ。

● **『ネオアトラス』世界の謎を解き明かせ!!キャンペーン**

アートディンクは，『ネオアトラス』の世界に眠る謎を解明した人にメイプルリーフ金貨やオリジナル懐中時計をプレゼントするキャンペーンを実施する。詳細はソフト在中の応募用紙を参照。

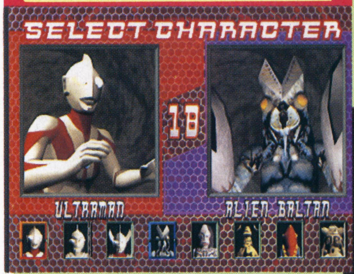
宇宙最強対決 テレビの動きを再現した対戦格闘『ウルトラマン』

20年以上前に放送されたにもかかわらず，いまだに高い人気を誇っているウルトラマン。その魅力をあますところなく再現した対戦格闘『ウルトラマン ファイティングエボリューション』が，バンプレストから発売される。

ゲーム・システムは，1対1で闘う，いわゆる通常の対戦格闘。しかし，本作の最大の魅力は，なんといってもキャラクターの生き生きとした動きだろう。まるで実際のテレビ番組を見ているかのようなモーションで動くのだ。もちろん，各キャラクターが使用できる攻撃は，番組で使われたものばかり。その動作までが，本物そっくりなのだ。

登場キャラは，マン，セブン，タロウのウルトラ戦士と，バルタン星人，エレキング，ダダ，キングジョー，メトロン星人の8体（これ以外にも隠しキャラがいるらしい）。往年のファンはもちろん，番組を見たことがない人でも，十分に楽しめるぞ。 **（曳地哲司）**

いまよみがえるウルトラマン



▲初代マンVSセブンといった，ウルトラ戦士同士の対戦もできる

▼連続技（コンボ）も採用されている。華麗にキメろ！

◀怪獣図鑑でデータの閲覧も可能だぞ

©円谷プロ ©BANPRESTO 1998

今月の新作

タイトル数はいつもより少なめだが，秀作ソフトが数多く発売される今月。そのなかでもオススメは，スクウェアの意欲作『ゼノギアス』と，PS初上陸となる『星で発見!!たまごっち』あたり。SLGファンからの評価が高い『ネクタリス』も今月登場となる。RPGの原点である『ウィザードリィ リルガミン・サーガ』で，RPG創生期の雰囲気を楽しむのも一興だ。

提督の決断III with パワーアップキット

2／5
■光栄 ■SLG
■9,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード5ブロック使用

［パソコンから移植］『提督の決断III』に，ショート・シナリオ7本とキャンペーン・シナリオ7本，史実にもとづいたイベントなどを追加した強化版。実際にあった海戦を記録した辞典も見られる。

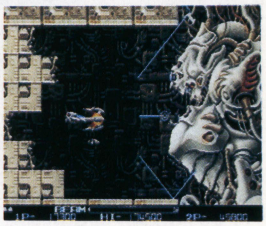
エクサレギウス

2／5
■イマジニア ■SLG
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード2〜14ブロック使用

パソコン，PCエンジンなどでヒットした『シュヴァルツシルト』シリーズの流れをくむSF戦略SLG。RSCという手法により，戦況の変化がリアルタイムで表示される。声優による音声も特徴。

R・TYPES

2／5
■アイレムソフトウェアエンジニアリング
■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



［アーケードから移植］横スクロール・シューティングの名作『R・TYPE』『〜II』をカップリング。設定資料や，次回作『R・TYPEΔ』の予告ムービーも収録している。振動機能に対応。

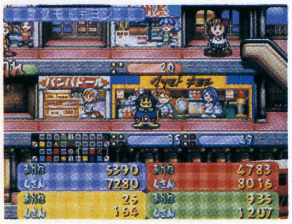
ユニバーサルナッツ

2／5
■レイ・アップ ■AVG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

［セガサターンから移植］宇宙旅行中に遭難した少年と少女が，漂着した恒星間フェリーのなかで起こるミステリアスな事件を解きあかしていくAVG。サターン版にくらべ，演出面が強化された。

テナントウォーズ

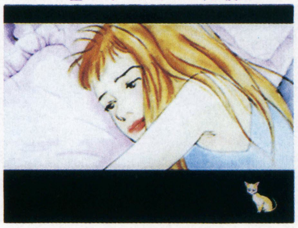
2／11
■キッド ■ボードゲーム
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード2ブロック使用



自分のお店のマスに止まった人に商品を売り，その儲けを競っていくボードゲーム。テナントを増やして売り上げをアップさせたり，イベントカードで妨害するといった駆け引きが楽しめる。

愛しあう事しかできない

2／11
■ココナッツジャパンエンターテイメント
■AVG ■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



漫画家・桜沢エリカの代表作品をゲーム化。ヒロインのなな子をとおして"イマドキの恋愛"を描く。リアルタイムによる分岐で恋の展開が変化するマルチ・ストーリー方式を採用している。

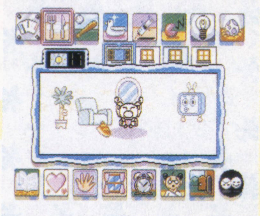
ゼノギアス

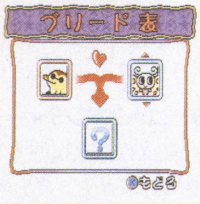
2／11
■スクウェア ■RPG
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

巨大ロボット＝ギアとの出会いをきっかけに旅立った主人公・フェイが，自分を取り巻く謎に迫っていくRPG。同社の作品としてはじめてアニメーション・ムービーが取り入れられている。

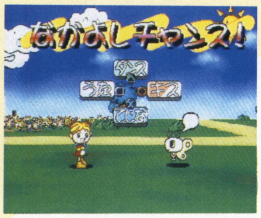
星で発見!!たまごっち

2/19
■バンダイ ■SLG
■5,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用





▶PSオリジナルのたまごっちとして、約50種類が登場するのだ



◀たまごっち星を探索して、新種のたまごっちたちへ会いに行こう

日本中で大ブームとなった『たまごっち』のPS版。アダルトっち同士をブリードさせて、新しいたまごっちを誕生させることができる。育てたたまごっちをミニゲームで対戦させる機能も搭載。

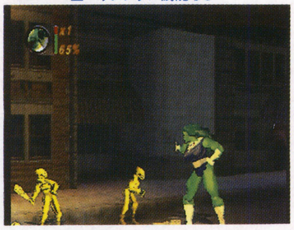
ウルトラマン ファイティング・エボリューション

2/19
■バンプレスト ■対戦格闘
■6,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

リアルに再現されたウルトラマンや怪獣たちが闘う対戦格闘。ガード，パンチ，キック，横移動などの基本行動に加え，連続で技をくり出すコンボや強力な光線技による，白熱のバトルが展開する。

ファンタスティック・フォー

2/19
■アクレイムジャパン ■格闘アクション
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップ機能なし



［海外から移植］マーヴル・コミックスのヒーローを題材にした格闘アクション。ドクター・ドゥームの野望を阻止するため，多彩な連続技や強力なスペシャルアタックを駆使して敵を倒していく。

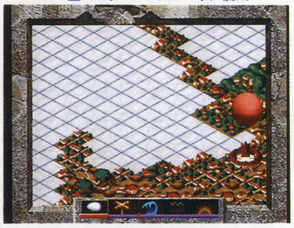
チョロQ3

2/19
■タカラ ■レーシング
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

チョロQが主役の人気レーシング第3弾。ビッグタイヤ専用コースの新設など，多彩な条件下でのレースが楽しめる。登場車種やチューンナップ・パーツ，イベントは各100種類を用意。

エッグ

2/19
■東芝EMI ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード3ブロック使用



タマゴ状の物体「エッグ」を転がし，その軌跡上に誕生する文明を発展させていく。敵エッグに領土やエッグ本体を破壊されないように注意して，自軍のタワーをレベル9まで発展させれば勝利。

ドルイド〜闇への追跡者

2/19
■光栄 ■AVG
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

［海外から移植］惑星ナヴァンを支配する5人のドルイドのうち，消息不明となった風の力を司るローソンを捜すAVG。襲いくる敵を魔法で倒し，多くの謎を解きあかしながら5つの島を探索する。

クーリエクライシス

2/19
■BMGジャパン ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1〜5ブロック使用

マウンテンバイクをあやつり，依頼者から預かったメッセージを時間内に届けるアクション・ゲーム。配達時間の早さで報酬がアップする。ウィリーやクロスアップといったテクニックが使用可能。

毛利元就・誓いの三矢

2/26
■光栄 ■SLG
■7,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード4ブロック使用

［パソコンから移植］戦国時代屈指の名将・毛利元就となり，歴史に語り継がれる逸話を体験するSLG。戦闘部隊のレベルアップやクラスチェンジといった，RPG風の要素が取り入れられている。

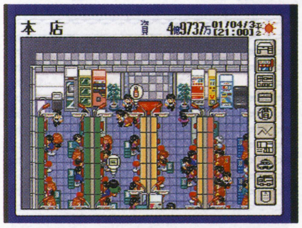
イワトビペンギン ロッキー×ホッパー2〜探偵物語

2/26
■カルチュア・パブリッシャーズ ■オムニバス
■4,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

テレビCMで人気のロッキー&ホッパーが活躍するオムニバス・ゲーム第2弾。12種類のミニゲームを新録したほか，ストーリーモードが強化された。マルチタップを使った多人数プレイも健在。

パチンコホール〜新装大開店

2/26
■ネクストン ■SLG
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード12ブロック使用



［パソコンから移植］老いた父からゆずり受けたパチンコ店を，20年の期間で発展させていく経営SLG。景品の選択や出玉の調整，チェーン展開など，実際のパチンコ店同様の店舗経営が行なえる。

ウィザードリィ リルガミン・サーガ

2/26
■ローカス／ソリトンソフトウェア ■RPG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード3ブロック使用

［海外から移植］コンピュータRPGのパイオニアとして名高い『ウィザードリィ』シリーズの第1作から第3作までを収録。映像&音楽をパワーアップさせたほか，操作性も改善されている。

ナイトメア・クリーチャーズ

2/26
■SCE Inter ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード2ブロック使用

［海外から移植］怪物を生み出す薬で世界征服を企んでいる敵を倒すのが目的のアクションAVG。武器による通常攻撃やコンボ攻撃，アイテムなどを駆使して，襲いくるモンスターを倒していく。

天仙娘々〜劇場版

2/26
■Time Point ■麻雀
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

［パソコンから移植］主人公の少女・鈴花となって，麻雀大王を倒しに行く麻雀ソフト。敵や主人公が持つイカサマ能力を反映した対局が特徴。声優の起用により，音声面が強化されている。

G・O・D pure

2/26
■イマジニア ■RPG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1〜3ブロック使用

［スーパーファミコンから移植］エイリアンの侵攻から地球を救うため，ゲンとその仲間たちが活躍するRPG。戦闘シーンでは，サイコ攻撃や踊るチャクラ攻撃など，ハデな演出が挿入される。

立体忍者活劇 天誅

2/26
■ソニー・ミュージックエンタテインメント
■アクション ■5,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

多彩な武器や忍法を使用する忍者をあやつり，悪事を働く奉行らを暗殺するアクション。ショー・コスギ&ケイン・コスギによるモーション・キャプチャーを採用し，リアルな動きを実現している

ファイナルラウンド

2／26
■アトラス ■ボクシングSLG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード2〜14ブロック使用

ボクシングのトレーナーとなって新人ボクサーを育成するSLG。試合では，選手のコンディションを表わすボクサー君を見て，的確な指示を与える。育成データを使った対戦プレイも可能。

ウイニングポスト3

2／26
■光栄 ■競馬SLG
■6,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード14ブロック使用

［パソコンから移植］競馬の世界を馬主の視点で描いた人気SLG第3弾。騎手や調教師，種牡馬，繁殖牝馬のデータには，最新版が使用されている。育てた競走馬データを使った対戦プレイも可能。

信長の野望・戦国群雄伝

2／26
■光栄 ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード2ブロック使用

［パソコンから移植］歴史SLGの代表作『信長の野望』シリーズのなかでも，とくに人気の高い3作目を移植。武将に仕える家臣たちを活用し，関東から中国・四国までの全38か国の統一をめざす。

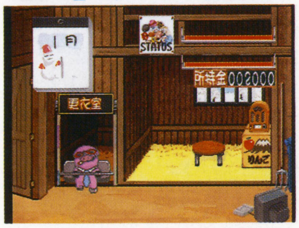
ミサの魔法物語

2／26
■サミー ■SLG
■6,800円／7,800円(限定版) ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

キャラクター原画担当に高田明美を起用した魔法少女育成SLG。育てかたによってシナリオが変化するマルチ・ストーリー方式を採用。桜井 智，大谷育江らの人気声優が音声を担当している。

「ぶたゲー」でいいんじゃない?

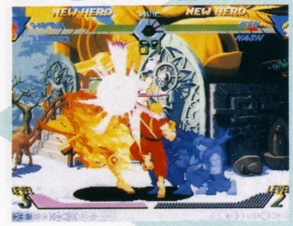
2／26
■シャングリ・ラ ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



調教したブタでレースを行なう競走豚育成SLG。特性が異なる11匹のブタから1匹を選び，エサと調教メニューによって強化していく。最下位になったブタは肉屋へ直行するなど，コミカルな演出も。

X-MEN VS.ストリートファイター EXエディション

2／26
■カプコン ■対戦格闘
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード対応



［アーケードから移植］『X-MEN』『ストリートファイターII』のキャラたちが闘う同名作品を移植。キャラクターチェンジのカット，ハイパーキャンセルの採用など，独自システムを採用している。

▶キャラ交代はできなくなったが，パートナーとの合体技は使用できる

◀すべての技をハイパーコンボでキャンセルできるので，新たな連続技も可能に

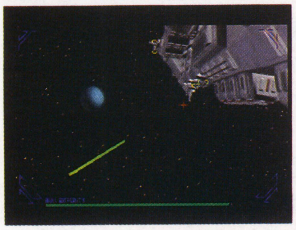
ラブリーポップ 2in1 雀じゃん恋しましょ

2／26
■ビスコ ■麻雀／花札
■6,800円(予価) ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

［アーケードから移植］『ラブリーポップ麻雀 雀々しましょ』『スーパーリアル花札 恋こいしましょ』をカップリングして改良移植。新たにムービーを採用したり，恋愛AVGの要素を付加している。

THE HIVE WARS

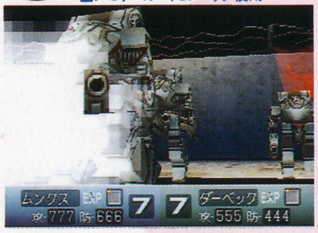
2／26
■ケイエスエス ■3Dシューティング
■6,800円(予価) ■CD-ROM(2枚組)
■バックアップ機能なし



［海外から移植］あるシンジケートが復活させた有害物質生産施設の破壊が目的の3Dシューティング。場面によって視点が移動するシステムにより，360度の空間を使った迫力の戦闘が展開される。

ネクタリス

2／26
■ハドソン ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード2ブロック使用



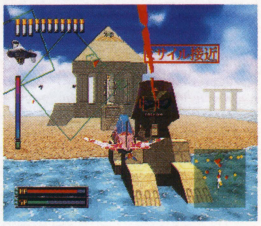
［PCエンジンからの移植］月面を支配するガイチ帝国と，それに反する組織との戦いを描くSF・SLG。ターン制のルールはそのままに，すべてのユニットがポリゴン表示になって演出が強化された。

▶マップ・コンテストの優秀作品44面を含む，計108面のマップを収録

◀自分でマップの作成が行なえるコンストラクション機能も完備している

チョロQジェット レインボーウイングス

2／下
■タカラ ■3Dアクション
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



デフォルメ化された戦闘機型のチョロQを操作して，敵に奪われたガロン鉱石を奪回する3Dフライト・アクション。画面分割または通信ケーブルを使った2P対戦が可能。アナログコントローラ対応。

プロジェクトV6

2／26
■ゼネラル・エンタテイメント ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード3ブロック使用

アイドル・グループ「V6」を起用したアイドル育成SLG。プレイヤーは新人マネージャーとなり，週単位でV6の活動計画を立てていく。1年後にひかえたコンサートを成功させるのが最終目標。

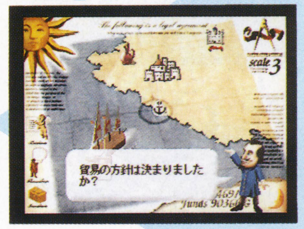
プリズムコート

2／26
■富士通パソコンシステムズ ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用

熱血スポコン・アニメの要素を満載した，女子バレーボール選手育成SLG。練習スケジュールを組んで少女たちを指導し，インターハイでの優勝をめざす。デートや必殺技会得などのイベントも。

ネオアトラス

2／下
■アートディンク ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード6ブロック使用



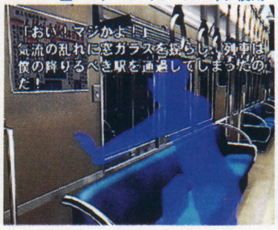
大航海時代のポルトガルに拠点をおく商人となり，各地へ探検船団を派遣して世界地図を完成させるのが目的のSLG。貿易をしつつ世界各地を探検し，そこにある謎を解きあかしていく。

▶プレイヤーの判断しだいでは，現実とちがった世界地図が完成することも……

◀探索船団の費用をまかなうため，貿易などでお金を稼ぐことも必要だ

最終電車

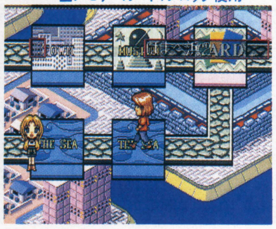
2月
■ヴィジット ■サウンドノベル
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード3～9ブロック使用



際限なく走りつづける最終電車内を舞台にしたテキストAVG。本筋はホラー調だが，展開しだいではアクション，コメディ，恋愛，SFなどのシナリオが展開する。美しいグラフィックも特徴。

ツアーパーティー～卒業旅行に行こう

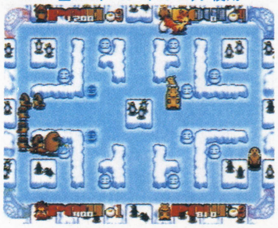
2／下
■タカラ ■ボードゲーム
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



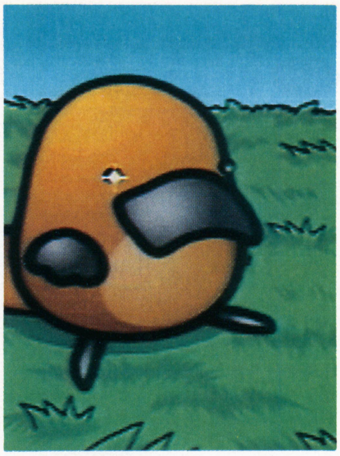
卒業旅行中の男女が，リゾートアイランドを舞台に恋愛模様をくり広げるボードゲーム。止まったマスによって起こるイベントやデートをくり返し，目当ての人物に告白するのが目的。

もってけたまご with がんばれ！かものはし

2月
■ナグザット ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



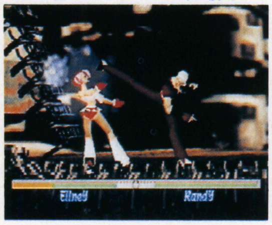
主人公のかものはしが，巣から転げ落ちたタマゴを回収していくアクション・ゲーム。敵を避けながら，画面上のタマゴから生まれたヒナを巣まで運んでいく。パワーがタマるとダッシュが可能に。



前号追補タイトル

バトルマスター

1／8
■たき工房VAL ■対戦格闘
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1ブロック使用



キャラクター同士の対戦で身につけた技術をロボットに転送し，技術を組み合わせたロボットを闘わせる3D格闘。メモリーカードを使った対人戦では，勝者が敗者のロボットを奪うことができる。

前号追補タイトル

忠臣蔵～検証・赤穂事件

1／22
■東映ビデオ ■AVG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード1～4ブロック使用

有名な「忠臣蔵」の事件を，架空の48人目の赤穂浪士となって検証していく歴史AVG。赤穂四十七士をはじめとする関係者の情報や，当時の時代背景を紹介するデータベースも収録。

前号追補タイトル

ブレイズ&ブレイド～エターナルクエスト

1／29
■T&Eソフト ■ARPG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード3～15ブロック使用

自分好みに作成したキャラクターを操作して，さまざまなクエストに挑戦する3DアクションRPG。マルチタップを使った4人同時プレイが可能なほか，キャラクターやアイテムの交換もできる。

前号追補タイトル

ブルーブレイカー～笑顔の約束

12／25
■ヒューマン ■RPG
■5,800円 ■CD-ROM
■メモリーカード2～13ブロック使用

［PC-FXから移植］花嫁さがしと魔王退治のふたつの要素を取り入れた恋愛RPG。新イベントや，ライバルとパーティが組めるなどのオリジナル要素を追加。ゲーム・バランスも調整されている。

ニンテンドウ64

NINTENDO64

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●サルブルネイの新作は『動物番長（仮）』

『ジャングルパーク』の制作で有名な松本弦人率いるサルブルネイから，N64版の新作として『動物番長（仮）』が発表された。「人間失格」「人間合格」「恋愛シミュレーション」という3つがキーワードのゲームになるという。発売時期は未定。

●コナミから『進め！対戦ぱずるだま（仮）』発表

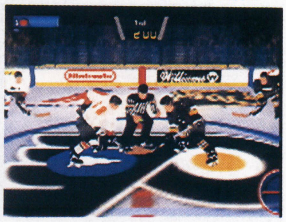
コナミのアクションパズル・シリーズが1本にまとまって移植される。『進め！対戦ぱずるだま』『対戦とっかえだま』『進め！対戦ころがしだま』の3ゲームを収録。3月26日発売予定，予価6,800円。

今月の新作

長野オリンピックも開幕し，ウインター・スポーツにはピッタリの季節。ということで，今月のニンテンドウ64の新作は，“氷上の格闘技”とも呼ばれているアイスホッケーをテーマにした『ウェイン・グレツキー・3Dホッケー』と，スノーボード・ゲーム『テン・エイティ スノーボーディング』の2作のウインター・スポーツ・ゲーム。寒がりな人は，これで冬気分を満喫しよう。

ウェイン・グレツキー・3Dホッケー

2／27
■ゲームバンク ■アイスホッケー
■6,800円（予価） ■64メガ・カートリッジ
■コントローラパック7ページ使用



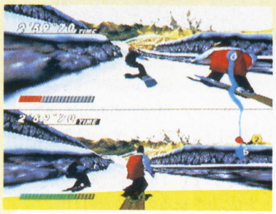
ウェイン・グレツキーをはじめとしたNHLプレイヤーが実名で登場するアイスホッケー。選手の能力やコンディションなどの条件を満たせば，コマンドによって強力な特殊攻撃が行なえる。

テン・エイティ スノーボーディング

2／下
■任天堂 ■スノーボード
■6,800円 ■128メガ・カートリッジ
■バックアップ機能つき

スノーボードを題材としたスポーツ・ソフト。トリックアタック・モードでは，30種類以上ものトリック・プレイに挑戦できる。ほか，タイムアタック，コンテストなどのモードを用意。

▶ゲーム中で使用されているスノーボードは，米国ラマー社の最新モデルだ



◀画面を上下2分割しての対戦プレイも可能。接触による転倒に注意しよう

セガサターン

SEGASATURN

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●『街』出演者が店員に

チュンソフトの新作『街』発売日の1月22日，同作に出演している伊藤さおり（細井美子役）と谷口あゆみ（秋山 薫役）がタワーレコード渋谷店に来店。ゲーム内と同様にレジに立ち，『街』購入者に直接商品を手渡した。

●セガサターンキーボードが新バージョンに

昨年12月15日より，セガサターンキーボードが5,800円に値下げされた。これまで同梱されていた『ハビタットII』は別売りに。

燃えに燃えろ！ みんなの命はキミが守れ！爽快アクション『バーニング レンジャー』登場！

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』『ナイツ』など，つねに話題作をリリースしてきたセガの「ソニックチーム」。その最新作が『バーニング レンジャー』だ。

舞台は未来の世界。発達した科学は人類の生活環境を大幅に変えた。それに応じて，発生する災害も，かつてとはくらべものにならないほど危険なものとなっていた。プレイヤーは，それらの災害に巻き込まれた人々を救うために活躍する特殊消防レスキュー隊「バーニング レンジャー」となるのだ。

3D空間を爽快に移動できるように，足元の地面がとぎれても自動的にジャンプしてくれるオートジャンプ・システムや，複雑な地形でも迷うことなく目的地に到達できるナビゲーション・システムなど，遊びやすさにも十分配慮がなされている。ストレスのないプレイで，アクションにも，ストーリーにも熱中できるというわけ。アクションが好きな人には，ぜひ遊んでほしい1作だ。（加藤義文）

◀前方にて火災発見！ 急いで消火せよ！

▶災害現場は危険がいっぱい。どうする!?

▼炎うずまくなかに倒れている人を確認！ 人命救助が最優先だ

ソニックチームの新作は人命救助アクション！

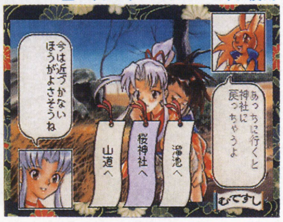
今月の新作

シューティング・ファン待望の『バトルガレッガ』をはじめとして，『白き魔女』『SDガンダム』など，他機種からの移植作が充実している。いずれも高い人気を得た作品ばかりだ。ほかにも，あのソニック・チームが開発した『バーニングレンジャー』や，前作が評判だった『悠久幻想曲』の続編など，セガサターン版オリジナルの作品にも，期待できるものが多くなっている。

くのいち捕物帖

2/5

■CSK総合研究所 ■AVG
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM33ブロック使用



［パソコンから移植］くのいちである沙悟浄蘭を，一人前の公儀隠密に育てていく育成＋AVG。修行やミニゲーム，イベントをこなすことで，好みのタイプのくのいちに成長させることができる。

ウインターヒート

2/5

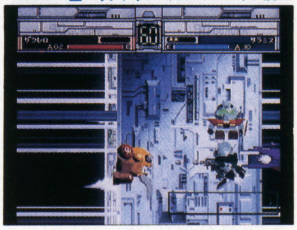
■セガ ■スポーツ
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM36ブロック使用

［アーケードから移植］数々のウインター・スポーツを集めたオムニバス形式のスポーツ・ゲーム。スノーボード，エアリアル，スケルトンの3競技が追加され，全11種目になった。4人同時プレイ可。

SDガンダム Gセンチュリ－S

2/11

■バンダイ ■SLG
■6,800円（予価） ■CD-ROM
■バックアップRAM421ブロック使用

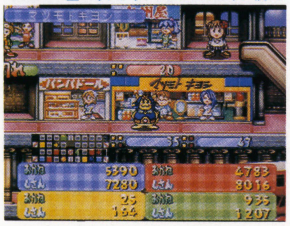


［プレイステーションから移植］「ガンダム」シリーズに出てくる200種類以上のモビルスーツや戦艦が登場するSLG。戦闘はアクション形式で，7機までの同時バトルが可能。5種類のモードを用意。

テナントウォーズ

2/11

■キッド ■ボードゲーム
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM40ブロック使用

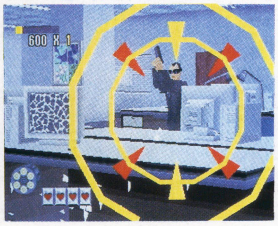


マスを進んで自分のお店を購入し，資産を増やしていくボードゲーム。登場する店舗のなかには，マツモトキヨシやロッテリアなど，実在店舗11店が含まれている。6人までの対戦プレイが可能。

バーチャコップ スペシャルパック

2/19

■セガ ■ガンシューティング
■5,800円 ■CD-ROM（3枚組）
■バックアップRAM各10ブロック使用

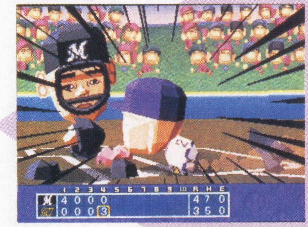


［アーケードから移植］すでに発売中の『バーチャコップ』『バーチャコップ2』と，『ハウス・オブ・ザ・デッド』の体験版をまとめたセットパック。バーチャガンも同梱されている。

プロ野球チームもつくろう！

2/19

■セガ ■野球SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM437ブロック使用



プロ野球チームを経営するSLG。球団オーナーとなり，最強チームの育成と球団の経営を取りしきる。ゲーム中には監督・選手が実名で登場，ゲーム・システムはLAドジャースの野茂英雄が監修。

▶「選手を作ろう！」モードでは，オリジナル選手を作成することができる

◀データを持ち寄ることで他人が育てたチームと対戦もできる

すごべんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝

2/19
■データム・ポリスター ■ボードゲーム
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM49ブロック使用

コミカルRPG『ドラゴンマスターシルク』がボードゲームとして登場。コマとして選んだキャラクターとの相性度によっては、指示どおりに進んでくれないというユニークなシステムを採用している。

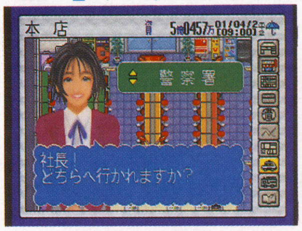
バトルガレッガ

2/26
■エレクトロニック・アーツ ■シューティング
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM80ブロック使用

［アーケードから移植］絶妙な難易度が好評だった同名作を移植。縦置きモニターで遊べる機能の付属，スコアアタックモードの追加，『魔法大作戦』のキャラが最初から使用できるなどの変更点が。

パチンコホール～新装大開店

2/26
■ネクストン ■SLG
■6,800円 ■CD-ROM
■パワーメモリー1537ブロック使用



［パソコンから移植］パチンコ店のオーナーとなって，20年間で店を発展させていく経営SLG。パチンコ台の難易度設定や，店に置く景品などを決定し，来店者を増やしていく。

メッセージナビVol.2

2/26
■シムス ■データベース
■2,800円 ■CD-ROM
■バックアップ機能なし

個人情報を収録したデジタル情報マガジン第2弾。前作よりも登場する女の子の数が増えているほか，有名出版社とのタイアップや，インターネットを使用した企画なども収録している。

あやかし忍伝くの一番プラス

2/26
■翔泳社 ■SLG
■6,800円 ■CD-ROM（2枚組）
■バックアップRAM16ブロック使用

［プレイステーションから移植］主人公・葉隠 楓となって，くのいち養成学校で1年間をすごす。行動結果によってエンディングが20種類以上に変化。移植にあたり，ボイスやイベントが追加された。

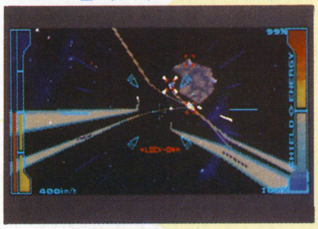
SEGA AGES/パワードリフト

2/26
■セガ ■レーシング
■3,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM対応

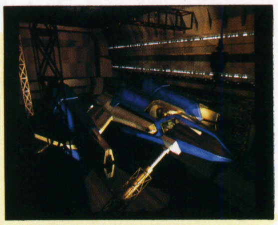
［アーケードから移植］ゲーム・センターで人気を集めたバトルロイヤル式レーシング・ゲームを完全移植。サターン版だけの要素として，オリジナル・ステージやアレンジBGMが追加されている。

ステラアサルトSS

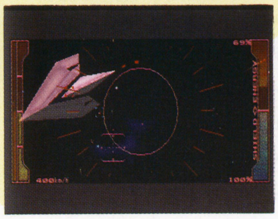
2/26
■シムス ■3Dシューティング
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM78ブロック使用



［メガドライブから移植］スーパー32X用として発売されたポリゴン・シューティングをパワーアップ移植。ドラマ進行部分では，声優によるボイスが挿入される。プレイのトレース機能を搭載。



▶プレイヤーの自機は2タイプ。どちらを選ぶかで戦略も変わってくる



◀2P協力プレイでは，自機の操縦と攻撃を分担して行なうことになる

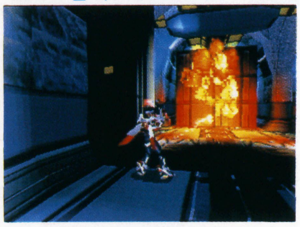
ラングリッサー ～ドラマティックエディション

2/26
■メサイヤ ■SLG+RPG
■6,300円（予価） ■CD-ROM
■バックアップRAM対応

［メガドライブから移植］シミュレーションRPG『ラングリッサーⅠ』『Ⅱ』がリメイクされ，ひとつのソフトとなって登場。大幅なグラフィックの描きなおしや，操作性の向上などがはかられている。

バーニングレンジャー

2/26
■セガ ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM対応



ソニック・チームの最新作。未来世界の特殊レスキュー部隊「バーニングレンジャー」となり，災害に遭遇した人々を救出するべく危険な任務におもむく。テーマソングCDを同梱，マルコン対応。

慟哭 そして…

2/26
■データイースト ■AVG
■6,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM18ブロック使用

監禁されている廃屋からの脱出をめざすミステリーAVG。建物内を探索して謎を解き，少女たちを救い出さなければならない。どのような手順でトラップを解除していくかでその後の展開が変化。

スーチーパイアドベンチャー ～ドキドキ♥ナイトメア

2/26
■ジャレコ ■AVG
■6,800円 ■CD-ROM（2枚組）
■バックアップRAM100ブロック使用

園田健一デザインによるキャラクターが人気の『アイドル雀士スーチーパイ』の最新作が，恋愛AVGとなって登場。ミニゲーム集や回想モード，デートモードなどのおまけ要素も収録している。

白き魔女～もうひとつの英雄伝説

2/下
■ハドソン ■RPG
■6,800円（予価） ■CD-ROM（2枚組）
■バックアップRAM45ブロック使用

［パソコンから移植］日本ファルコムの人気RPG「英雄伝説」シリーズ第3作を移植。システムに改良を加えたほか，アニメーションや音声出力を採用して演出面の強化がなされている。

悠久幻想曲 2nd Album

2/26
■メディアワークス ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM
■バックアップRAM対応

昨年夏に発売された友情育成SLGの続編。所属する自警団の部隊を存続させるため，仲間を集めて1年間の自警活動を行なう。前作に登場した5人の人気キャラクターを仲間にできるようになった。

前号追補タイトル

速攻生徒会

1/29
■バンプレスト ■対戦格闘
■6,800円（予価） ■CD-ROM
■バックアップRAM20ブロック使用

同名コミックを題材にしたアーケード感覚の本格派対戦格闘ゲーム。使用キャラを9人から選択でき，「ソニックコンボ」や「超キャンセル」といった要素を採用している。監修はゲーメストが担当。

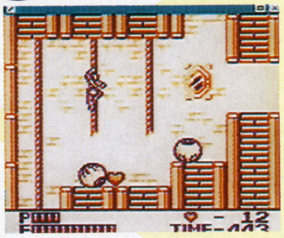
■今月の「サターンコレクション」（2月11日発売／2,800円）……●2度あることはサンドア～ル（CSK総合研究所）●アドバンスド・ワールド・ウォー～千年帝国の興亡（セガ）●サクラ大戦（セガ）●トゥームレイダース（ビクターソフト）

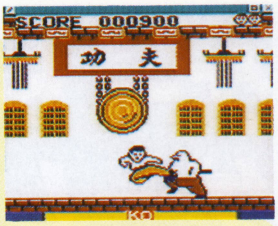
PCエンジンの名作SLG『ネクタリス』が登場。手軽さと奥深さが同時に楽しめる逸品だ。

スーパーゲームボーイ対応

コナミGBコレクションVol.3

2/19 ■コナミ ■オムニバス ■3,980円(予価) ■4メガ・カートリッジ





▶コンピュータとの対戦が楽しめる格闘『イー・アル・カンフー』

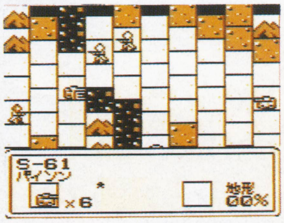
◀レースにシューティング、アクションなど、ジャンルが豊富なのも魅力

同社の名作GBソフトをセットにしてリリースするシリーズ第3弾。『けっきょく南極大冒険』『イー・アル・カンフー』『グラディウスII』『ドラキュラ伝説II』の計4タイトルを収録している。

スーパーゲームボーイ対応

ネクタリスGB

2/27 ■ハドソン ■SLG ■4,200円 ■4メガ・カートリッジ

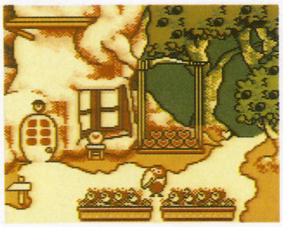


［PCエンジンから移植］惑星上を舞台にしたSF戦略SLGの移植版。自由にユニットを配置してオリジナル・マップを作成するエディター機能が追加された。赤外線通信を利用した対戦も可能。

スーパーゲームボーイ対応

ポケットキョロちゃん

2/27 ■トミー ■AVG ■3,980円 ■2メガ・カートリッジ



森永チョコボールのマスコット・キャラクター、キョロちゃんと友だちになって、会話や散歩を楽しむAVG。街や森、遊園地などで出会う動物たちの悩みを解決するのが目的。

スーパーゲームボーイ対応

ドンキーコングランド2

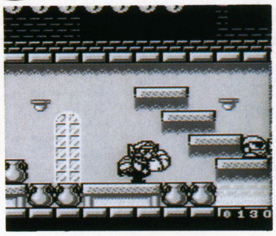
2月 ■任天堂 ■アクション ■3,000円 ■4メガ・カートリッジ

ディクシーと新キャラのディンキーが活躍する同名アクション・ゲームの第2弾。ジャングルの奥深くにある「ロストワールド」を探して冒険の旅に出る。レア社による細密なグラフィックは健在。

スーパーゲームボーイ対応

ワリオランド2～盗まれた財宝

2月 ■任天堂 ■アクション ■3,000円 ■4メガ・カートリッジ

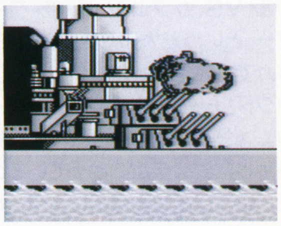


ワリオが主人公のアクション・ゲームの続編。攻撃を受けると"太る""酔っぱらう"などのリアクションを見せる。ゲーム・オーバーがなく、マルチ・エンディング方式を採用している。

スーパーゲームボーイ対応

ネイビーブルー98

2月 ■ショウエイシステム ■SLG ■3,980円 ■2メガ・カートリッジ



古くからあるボードゲーム「海戦ゲーム」を題材にしたSLG。プレイヤーは司令官として艦船を編成し、さまざまな武器を使って敵艦の撃沈をめざす。攻撃シーンではデモが挿入される。

新型スーファミ「スーパーファミコンジュニア」が2月14日に発売。定価は7,800円（税別）。

ニンテンドウパワー専用

スーパーファミリーゲレンデ

2/1 ■ナムコ ■スキー ■3,000円 ■16メガ+SRAM4キロ

▶苗場、蔵王、ニセコ、志賀など、8種類のゲレンデを滑降できるのだ

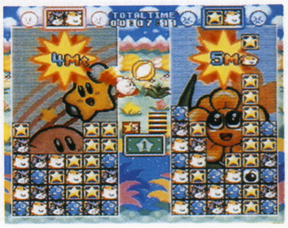
◀スキー・ショップでは、板、ブーツ、ウェアなどのスキー用品が選べる

重心移動を再現した操作性が特徴の本格派スキーゲーム。初心者にもわかりやすい解説モードをはじめ、ひとりで遊べるストーリー・モード、多人数で楽しめるゲレンデバトル・モードなどを搭載。

ニンテンドウパワー専用

カービィのきらきらきっず

2/1 ■任天堂 ■アクションパズル ■3,000円 ■16メガ+SRAM16キロ

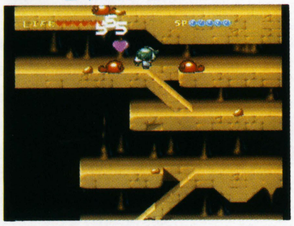


［ゲームボーイから移植］任天堂の人気キャラクター、カービィが登場するアクションパズル。タイムアタック、ストーリーなど、5つのモードを収録している。個人別の対戦成績も記録可能。

人気シリーズ『アニメフリーク』も6作目。ほかの機種にはない内容の濃さが魅力だ。

ルルリ・ラ・ルラ

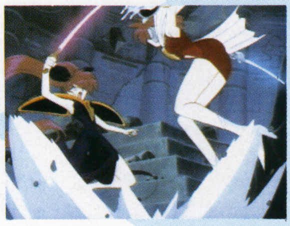
2/20 ■NECホームエレクトロニクス ■アクション ■7,800円 ■CD-ROM



タイプのちがう8人のキャラクターを使いこなしてステージをクリアしていく，思考型アクション。ゲーム・デザインにたいにゃん，キャラクター・デザインには漫画家の紗夢猫を起用している。

アニメフリークFX VOL.6

2/27 ■NECホームエレクトロニクス ■ディスクマガジン ■7,200円 ■CD-ROM（2枚組）



アニメ情報ソフト・シリーズ6作目は，横山智佐，宮村優子など人気声優を中心にした内容。「太陽の牙ダグラム」「勇者王ガオガイガー」で有名な高橋良輔のインタビューなども収録している。

▶「こどものおもちゃ」「リズムナイツ」の情報、声優のムービーなどを満載

◀「みやむーのジャンケン番長」「みやむーグッズ大紹介」などが収録されている

アーケードゲーム

ARCADE GAME

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●今年もAOUショー開催

AOUアミューズメント・エキスポ（AOUショー）が，2月18～19日の2日間，千葉県・幕張メッセで開催される。注目作は，カプコンの『スターグラディエイター2』，タイトーの『サイキックフォース2012』，セガの『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』，SNKの『リアルバウト餓狼伝説2』，テクモの『デッド オア アライブ++』など。現時点では出展タイトルが未定というコナミやナムコの動向も気になる。なお，一般入場は19日（入場料は大人2,000円・小人1,000円）のみが可能。

今月の新作

タイトル数こそ少ないが，『マーヴル VS.カプコン』『バトライダー』といった大作が発売される。なかでも注目は，新鋭ドリームファクトリーの対戦格闘『エアガイツ』。従来の3D対戦格闘とは一線を画したシステムになっているので，全プレイヤーが同じスタート・ラインからプレイすることになるぞ。また，長野オリンピック開幕を記念して『ハイパーオリンピック』で遊ぶのもいいかも。

エアガイツ

2／中
■ドリームファクトリー／スクウェア
■対戦格闘

ナムコのシステム12基板を使用した3D対戦格闘。高低差のある立体的なフィールドを自由に動きまわり，上段&下段攻撃と必殺技（飛び道具）を駆使して敵と闘う。アイテムも登場する。

サイバーン

2／下
■カネコ
■シューティング

生体兵器「サイバーン」をあやつる縦スクロール・シューティング。特殊攻撃で敵を倒すと得点が2倍になるシステムを搭載。自機であるサイバーンは，性能の異なる3機種から選択できる。

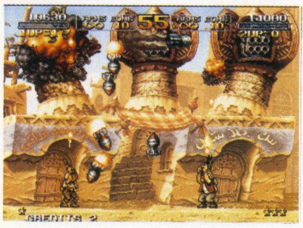
パズルボブル4

2／下
■タイトー
■パズル

砲台からバブルを撃ち出し，同じ色のバブルにぶつけて消していくパズル。5作目となる今回は，「滑車」「反重力ブロック」「連鎖」という3つの新フィーチャーと，中間デモが追加された。

メタルスラッグ2

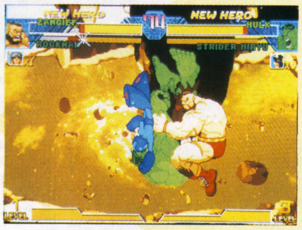
2／下
■SNK
■アクション ■MVS



ち密なグラフィックが話題となった，横スクロール・アクションの第2弾。プレイヤー・キャラに女性2人が加わったほか，ジェット機やロボットなど，乗り物アイテムも追加されている。全6ステージ。

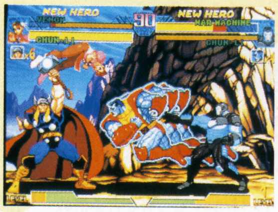
マーヴル VS.カプコン ～クラッシュ オブ スーパーヒーローズ

1／下
■カプコン
■対戦格闘



マーヴル・コミックスのヒーローと，カプコンの人気キャラが対決するVS.シリーズ第3弾。一定時間パートナーとともに相手を攻撃できる「ヴァリアブルクロス」システムが追加された。

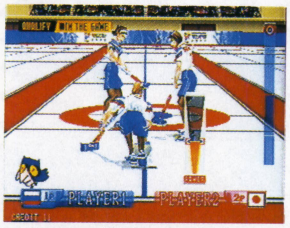
▶使用できるキャラは15人+α。ロックマンやキャプテンコマンドーもいるぞ



◀スペシャルパートナーとして，アシスト専用のキャラも多数登場するのだ

ハイパーオリンピック イン ナガノ

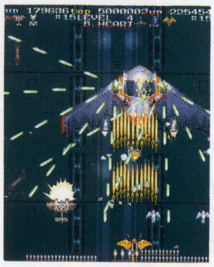
1／下
■コナミ
■スポーツ



［プレイステーションから移植］冬季オリンピックを題材としたスポーツ・ゲーム。収録競技はアルペンスキー，ショートトラック，ジャンプ，カーリングなど13種類。4人まで同時にプレイできる。

アームドポリス バトライダー

1月
■エイティング／ライジング
■シューティング



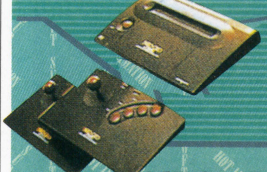
使用する3台の自機を異なる機体から選ぶという，初のチーム制縦スクロール・シューティング。一般コースと上級コースのほか，ピンチになると自動的にボンバーを使う練習コースも用意。

ファイティング武術2nd

12月
■コナミ
■対戦格闘

昨年秋に発売された『ファイティング武術』のバージョン・アップ版。ゲーム・スピードやモーションが調整され，レスポンスが向上したほか，各キャラに新コスチューム，新技が追加されている。

ネオジオ



NEO・GEO

MVS版『リアルバウト餓狼伝説2～THE NEW COMERS』が発表された。

前号追補タイトル

～幕末浪漫～月華の剣士

1／29
■SNK ■対戦格闘
■32,000円 ■474メガ・カートリッジ

幕末を舞台にした剣術格闘。アーケード版と同様のモードに加え，対2P戦専用モードやタイム・アタック，練習モードなどが追加されている。時間や体力ゲージを表示させない機能も搭載。

ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC & VIDEO

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●國府田マリ子主演映画が3月中旬より公開

國府田マリ子の初主演映画「Looking For」が，この春公開となる。デビュー直前のバンドのボーカル奈津子(國府田マリ子)は，余命半年の母の願いにより，行方知れずの父親を捜す。

●アルバム「K-BRAND」発売記念イベント開催中

金月真美の新アルバム「K-BRAND」の発売記念イベント・ツアーが行なわれている。今後の予定は2月8日(神戸・ディスクピア三宮一番館ホール／京都・ビーバー京極店京極東宝ビル3Fホール)，2月14日(福岡・キャビンホール)，2月15日(宮崎・西村本店)。

今月の新作

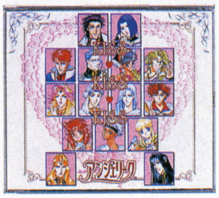
あいかわらずの新作大ラッシュ。『チョコボ』『グラディウス』といったアレンジ・サントラが豊作。いっぽう，海外版主題歌のシングルがついている『バーニングレンジャー』，エンディングがパンツァー語で歌われる『AZEL』など，オリジナル楽曲集もプラス・アルファが光っている。

CD

GAME MUSIC

アンジェリーク ～KISS♥KISS♥KISS～

2／1 ■光栄 ■4,935円(税込) ■CD KECH-1124～5 (2枚組)



ボーカル曲と，モノローグをはさんでのドラマが楽しめるバラエティCD。ブックレットには描き下ろしマンガなどを掲載。

ソロ・クライシス オリジナル・サウンドトラック

2／1 ■メディアリング ■2,548円(税込) ■CD MGCD-1047

2曲のアレンジを含むオリジナル・サウンド集。ゲームと同じく，異なる曲が自然に入れ替わるかたちで収録されている。

迦陵演義 オリジナル・サウンドトラック

2／1 ■ハニーホルモン ■2,548円(税込) ■CD MGCD-1040

「踊るための迦陵」をコンセプトに，テクノやアンビエントといったダンス・ミュージックで展開するアレンジ・サウンド集。

ネイルズ オリジナル・サウンドトラック

2／1 ■ハニーホルモン ■2,548円(税込) ■CD MGCD-1043

パソコン・ゲーム『ネイルズ』のオープニング・ボーカル「銀の地平線」をはじめ，10曲のバンド・アレンジを収録。

バックガイナー～よみがえる勇者たち

2／4 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,548円(税込) ■CD PCCB-00299

オープニングのフル・バージョンと3曲のアレンジ，オリジナル曲のリマスター版19曲を収録したベスト・アルバム。

～幕末浪漫～月華の剣士 ドラマCD

2／4 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,548円(税込) ■CD PCCB-00302

「ゲムドラナイト」で1月に放送された『月華の剣士』のラジオドラマ。未放送分をあわせた，2とおりのストーリーを収録。

Vent～グランディア アレンジバージョン

2／4 ■キングレコード ■3,059円(税込) ■CD KICA-5004

作曲者の岩垂徳行による新アレンジで展開する，『グランディア』のサウンド集。全12曲が収録されている。

MIDI POWER Pro. 5 ～沙羅曼蛇

2／4 ■コナミ／キングレコード ■3,873円(税込) ■CD KICA-7837

10曲のアレンジ・サウンドが楽しめるCDと，そのうち6曲のMIDIデータを収録した2HDフロッピーディスクを同梱。

ブロークンヘリックス オリジナル・ゲーム・サウンドトラック

2／4 ■コナミ／キングレコード ■2,243円(税込) ■CD KICA-7839

海外版PS用ソフトとして発売されている『ブロークンヘリックス』のサウンド集。映画音楽をホウフツさせる27曲を収録。

K-BRAND／金月真美

2／4 ■コナミ／キングレコード ■3,059円(税込) ■CD KICA-7838

過去にリリースされた『ときメモ』関連のCDから選ばれた12曲のソングを，金月真美が新たに歌い上げる。

AZEL ～パンツァードラグーンRPG

2／4 ■マーベラスエンターテイメント ■2,625円(税込) ■CD MJCA-10009(2枚組)

オリジナル・サウンド全曲と，ゲームで使用されている特殊な言語で歌われたエンディング・テーマを収録。

ドラマCD「マリーのアトリエ」～ザールブルグの錬金術士②～

2／4 ■ムービック ■2,730円(税込) ■CD MACM-1006

オムニバス形式のラジオドラマ+オマケを収録。ブックレットには番組で紹介しきれなかったハガキなどを掲載。

チョコボの不思議なダンジョン アレンジ・ヴァージョン "COI VANNI GIALLI"

2/5 ■デジキューブ ■2,718円(税込) ■CD SSCX-10016

テレビCFで使用された「COI VANNI GIALLI」,オープニング&エンディングのオーケストラ・バージョンなどを収録。

トゥルー・ラブストーリー ～Remember My Heart オリジナルサウンドトラック

2/7 ■ワンダーエンターテイメント ■2,854円(税込) ■CD WDCD-25111

リアレンジされたゲーム・サウンドに加え,4曲のストリングス・アレンジ,キャラクターからの「手紙」を収録。

夜明けのうた／鈴木結女

2/10 ■ワンダーエンターテイメント ■1,020円(税込) ■CDシングル WDDN-31

サターン版『街』のオープニング&エンディング・テーマ「夜明けのうた」ほか1曲が収録されたシングル。

とりかえっこ プリーズ

2/10 ■メディアファクトリー ■1,000円 ■CDシングル CXDA-101

「ポケモンカード」のCMソング,アニメの新エンディング・テーマなどを収録した,『ポケモン』CDシリーズ第5弾。

デビュー21

2/11 ■東芝EMI(ユーメックス) ■2,854円(税込) ■CD TYCY-5587

昨年リリースされた『デビュー21』のキャラクター・シングルを1枚にまとめたもの。神崎アイの新曲も収録。

オリジナル・サウンドトラック バスト ア ムーブ

2/11 ■avex ■3,059円(税込) ■CD AVCD-11632

PSのリズム・アクション・ゲーム『バスト ア ムーブ』で流れる14曲を収録したオリジナル・サントラ。

ロックマンDASH オリジナルサウンドトラック

2/12 ■セルピュータ ■2,100円(税込) ■CD CPCA-1003

38曲のゲーム・サウンドをオリジナル音源にて完全収録。シングルで先行発売された,森下玲可が歌うソングも収録。

アストラ スーパースターズ

2/18 ■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル ■1,529円(税込) ■CD PCCB-00293

ゲームのオリジナル曲とボイス&S.E.を完全収録。ボーナス・トラックのボーカルは,ラジオ番組などで活躍中の加藤貴子。

侍魂～サムライスピリッツ アレンジサウンドトラックス

2/18 ■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル ■2,548円(税込) ■CD PCCB-00294

尺八,笙などの和楽器,バンド・サウンド,S.E.など,さまざまな"音"で構成された楽曲が展開するアレンジ・アルバム。

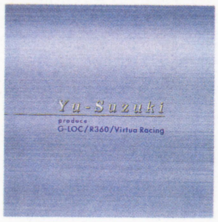
バーニングレンジャー サウンドトラック

2/18 ■マーベラスエンターテイメント ■2,310円(税込) ■CD MJCA-00014

オリジナル・サウンドとフル・バージョンのボーカル曲に加え,海外版の主題歌3曲も収録したサントラ。

G-LOC／R360／バーチャレーシング

2/18 ■マーベラスエンターテイメント ■2,310円(税込) ■CD MJCAX-00013



『VR』,360度回転筐体『R360』と,その対応ゲーム『G-LOC』のサウンドを収録した,CDエクストラ仕様のアルバム。

エンジェルボイスメモリアル ポケットラブ Vol.2

2/18 ■ファーストスマイル・エンタテインメント ■2,548円(税込) ■CD FSCA-10032

2曲のソングと,美里以&麻里以(井上喜久子),水樹(岩男潤子),亜美(飯塚雅弓)のソロ・リーディングを収録。

sugar cubee／朝倉ゆかり

2/18 ■キティエンタープライズ ■2,243円(税込) ■CD KTCR-1466

テレビアニメ「大運動会」オープニング・テーマの新バージョンほか5曲の新曲を収録した,朝倉ゆかりの1stアルバム。

センチメンタルグラフティⅣ ～再会5秒前,出会った頃のように②

2/18 ■ムービック ■2,625円(税込) ■CD MACM-1004

ラジオで放送された6編のオムニバス・ストーリーに,それぞれ新録パートを加えたものと,声優からのメッセージを収録。

メルティランサー Re-inforce サウンドトラックス

2/21 ■キングレコード ■2,854円(税込) ■CD KICA-5005

アレンジされた19曲のゲーム・サウンドと,フルサイズのオープニング&エンディング,挿入歌を収録。

グラディウス リミックス

2/21 ■コナミ/キングレコード ■2,447円(税込) ■CD KICA-7840

コナミの名作シューティングがクラブ・サウンドに。クラブハウスで開催されるKONAMIXイベントの招待券も封入。

ビートマニア リミックス

2/21 ■コナミ/キングレコード ■2,447円(税込) ■CD KICA-7851

リミックス・バージョンと,プレイに役立つオリジナル・サウンドを収録。KONAMIXイベントの招待券を封入。

ときめきメモリアル 虹色の青春 forever Vol.2

2/21 ■コナミ/キングレコード ■2,854円(税込) ■CD KICA-7842

鏡 美羅と紐緒結奈も登場し,にぎやかに展開するドラマ,菅原祥子&金月真美によるソングなどを収録したCDエクストラ。

Gダライアス 未・来・完・了

2/21 ■ZUNTATAレコード ■2,550円(税込) ■CD ZTTL-0019

昨年登場したアルバム「Gダライアス」からの5曲を,柵橋UNA信仁による2とおりのアレンジで堪能できる。

鉄拳 ドラマCD

2/21 ■ソニーレコード ■3,059円(税込) ■CD SRCL-4193

『鉄拳』シリーズの登場キャラクターのうち,8人のバック・ストーリーがオムニバス形式で語られる。

©Nintendo・CREATURES・GAME FREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

バイオ ハザード ドラマアルバム ～運命のラクーンシティ～

2／21 ■セルピュータ ■2,520円(税込) ■CD CPCA-1004

前作と『バイオ2』のあいだの2か月間に起こったエピソードを収録したドラマCD。脚本を完全掲載したブックレットつき。

NOON サウンドトラックス

2／21 ■エアーズ ■2,500円(税込) ■CD AYCM-604

PS＆サターンで発売中のアクション・ゲーム『NOON』サウンドが，福田康文によるアレンジ＆ギター演奏で楽しめる。

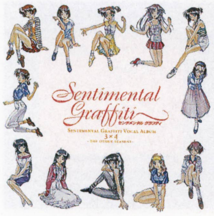
Life／鈴木結女

2／21 ■ワンダーエンターテイメント ■2,854円(税込) ■CD WDCN-30019

『街』のテーマソングを含む，鈴木結女の最新アルバム。すべての作詞・作曲を，彼女自身が手がけている。

センチメンタルグラフティ ボーカルアルバム 「3×4」～THE OTHER SEASONS

2／21 ■マリン・エンタテインメント ■2,800円(税込) ■CD MMCM-5003



キャラクターが3人ずつにわかれて合唱する4曲の新曲，トーク，「たったひとつの想い出」の新録版を収めたボーカル集。

マリア～君たちが生まれた理由 オリジナルドラマCD Vol. 2

2／21 ■TDKレコード ■2,500円(税込) ■CD TDCM-0003

ゲーム版『マリア』の原点となったラジオ番組内ドラマと，ゲーム開発スタッフ＆出演声優による座談会などを収録。

My Best Friend／國府田マリ子

2／25 ■コナミ/キングレコード ■3,059円(税込) ■CD KICS-7610

「ツイパラ」「ときメモ」で歌われたソングも収録された，國府田マリ子のベスト・アルバム。全16曲。

ずっといっしょ オリジナルサウンドトラック

2／25 ■東芝EMI（ユーメックス） ■2,039円（税込） ■CD TYCY-5595

今月登場予定の恋愛SLG『ずっといっしょ』のオリジナル音源による楽曲と，オープニング＆エンディング・ボーカルを収録。

ナムコクラシックコレクションVOL. 2 アーケードサウンドトラック012

2／18 ■ワンダースピリッツ ■2,243円（税込） ■CD WSCA-00012

『ナムクラVOL.2』で遊べる『パックマン』，『ラリーX』シリーズ，『ディグダグ』の新旧計86曲を収録。

風のクロノア オリジナルサウンドトラック

2／25 ■日本クラウン ■3,500円(税込) ■CD CRCP-15524～5(2枚組)

57曲のゲーム・サウンドと，SE集をはじめとした全11曲のボーナス・トラックを収録している2枚組アルバム。

SNKの人気キャラクターによるライブがついに実現！

SNKの人気キャラクターによるギャグドラマとボーカルを収録したバラエティCD「ネオジオDJステーション」をもとにしたライブが，1月17・18日の2日間，新宿のルミネホールにて行なわれた。公演のメインは，野中政宏や安井邦彦といった声優たちによる舞台劇「BOF危機一髪！京VS庵バンド対決，その時ナコルルは!?」と，新世界楽曲雑技団SUPER BANDの演奏をバックにしたボーカル。とくに劇のほうは，CDでもおなじみのギャグドラマ「草薙家の一族」を思わせるノリで展開したのだ。出演者によるアドリブが飛び交ったためか，公演時間が予定より1時間もオーバーしたものの，公演はおおいに盛り上がっていた。

なお，このライブの模様を収録したCDが，ポニーキャニオン／サイトロンレーベルより3月18日に発売される予定だ。（取材／北野聡士）

[Standard MIDI files]
MIDI Collection
ALL MUSIC COMPOSED by Sound Team jdk

MIDIコレクションシリーズ 好評発売中!!

Windows & Macintosh W | M 各2,800円

イース MIDIコレクション
◆24音ポリ・フルアレンジ＋オリジナル完全再現＋SC-88専用アレンジ◆FEENA/FIRST STEP TOWARDS WARS/PALACE OF DESTRUCTION/THE LAST MOMENT OF THE DARK/ICE RIDGE OF NOLTIA/SUBTERRANEAN CANAL/COMPANILE OF LANE/DON' T GO SO SMOOTHLY～TERMINATION/予感＝スティクス＝/翼を持った少年/バレスタイン城/破滅への鼓動/TO MAKE THE END OF BATTLE/Field of Gale

英雄伝説 MIDIコレクション
◆24音ポリ・フルアレンジ＋オリジナル完全再現＋SC-88専用アレンジ◆フィールド(英伝)/戦闘(英伝)/海賊島(英伝)/ENDING2(英伝)/平和(英伝II)/フィールド(英伝II)/地底 町(英伝II)/グロストス城(英伝II)/白き魔女ゲルド(英伝III)/ボルト大決戦(英伝III)/MOUNTAIN PATH(英伝III)/ルード城(英伝III)/負けるものか！(英伝IV)

ブランディッシュ MIDIコレクション
◆24音ポリ・フルアレンジ＋オリジナル音源完全再現＋SC88専用アレンジ＋XG音源専用アレンジ◆RUINS(ブランディッシュ(1)/ディンク(1)/ガドビスタル(1)/エンディング2(1)/PRISON(2)/BATTLE POINT(2)/GADOBADORRER(2)/哀愁の戦士たち(2)/はぐれ狼たちの伝説(3)/DESERT(3)/GRACEIR(3)/TANTOLL(3)/水域(VT)/遺跡(VT)

ソーサリアン MIDIコレクション
◆24音ポリ・フルアレンジ＋オリジナル完全再現＋SC88専用アレンジ＋XG音源専用アレンジ◆オープニング/エンディング1/エンディング2/城(ここで逢えるね)/生還(消えた王様の杖)/森(メデューサの首)/ブルードラゴン(暗黒の魔道士)/砂の城(呪われたオアシス)/洞窟I(氷の洞窟)/ダンジョン(消えた王様の杖)/ブラディー・リバー(ルシフェルの水門)～封印(盗賊たちの塔)/船内(呪われたクイーンマリー号)

朱紅い雫 MIDIコレクション
◆GS音源専用アレンジ＋オリジナルサウンドトラック＋SC88専用アレンジ◆朱紅い雫～memoria～/平地/負けるものか！/王都フィルディン/森を行け/邪魔をするな！/惜別/製鉄の町～ギア～/聖都/封印の地/オクトゥムの願い/希望へ続く道～灯～◆スペシャル特典！◎朱紅い雫アートギャラリー：BMP(Win用)&PICT(Mac用)データ◎朱紅い雫サウンドエフェクト集：waveデータ(Win用)&サウンドリソースデータ(Mac用)

SC-88 MIDIコレクション
◆YsよりTHEME OF ADORU/TO MAKE THE END OF BATTLE(II)/ダーム～ザ・ドーン・オブ・イース(IV)/Field of Gale(V)◆ブランディッシュより RUINS(1)/哀愁の戦士たち(2)/はぐれ狼たちの伝説(3)/遺跡-the prop-(VT)◆英雄伝説より フィールド(1)/平和(II)/ルード城(III)/足どり軽く(IV)◆ソーサリアンより オープニング/生還/森/エンディング1/エンディング2/封印&ブラディー・リバー◆ぽっぷるメイルより POPFULMAIL WORLD(メドレー) 他

新 英雄伝説 MIDIコレクション
◆GM・GS・SC-88専用各アレンジ◆オープニング/ユーティリティ/英雄行進曲/街/フィールド/ダンジョン/戦闘/ニルギド城/城/神の声/イベントクリア/船/海賊島/ドラゴン/緊迫イベント「危険な香り」/会話イベント「真実の行方」/中ボス「野望のかけら」/中ボス2「氷の笑顔」/ゲームオーバー/章間ビジュアル1「風を感じる時」/章間ビジュアル2「風のない大地～アグニージャ～」/アグニージャ戦闘「終わりなき戦い」/エンディング1 他

◆WindowsからMacまで全てのパソコンで使用可能◆GM規格MIDI音源対応(ローランドGS音源推奨)／SC-88及びXG専用データは対応したMIDI音源が必要です◆オーディオCDデータ併録◆要CD-ROMドライブ＋シーケンスソフト(Windowsには標準添付されています)◆サウンド機能を持つWindowsマシンではMIDI音源がなくても再生可能です

日本ファルコム株式会社 Falcom®
http://www.falcom.com/ TEL 042-527-6501

前号追補タイトル

Remember Me／マチルダ

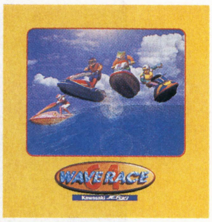
'97 8／20 ■東芝EMI ■1,020円(税込) ■CDシングル TYDY-2093

代々木アニメーション学院卒業生によるユニット「マチルダ」が歌う,『ずっといっしょ』のテーマソング2曲を収録。

前号追補タイトル

ウエーブレース64 オリジナルサウンドトラック

'97 11／19 ■ポニーキャニオン ■2,548円(税込) ■CD PCCG-00425



ゲームのオリジナル・サウンド30曲をメインに,スタッフからのメッセージやアレンジ・バージョンが収録されている。

前号追補タイトル

センチメンタル・ラブ／S.G.T

'97 12／10 ■NECインターチャネル ■1,020円(税込) ■CDシングル NADL-10001

『センチメンタルグラフィティ』より2曲のソングを収録したシングル。ジャケットは甲斐智久の描き下ろしとなっている。

前号追補タイトル

Hero／TSUNAMI

'97 12／10 ■ソニーレコード ■1,020円(税込) ■CDシングル SRDL-4455

OVA版「鉄拳」と,テレビ東京で放送中のアニメ「はれときどきぶた」のテーマソングをカップリングしたシングル。

前号追補タイトル

夢であるように／DEEN

'97 12／17 ■B-Gram ■1,020円(税込) ■CDシングル JBDJ-1035

PSで登場した『テイルズ オブ デスティニー』のテーマソング「夢であるように」ほか,DEENの新曲を収録。

前号追補タイトル

明日の鐘／Skirt

'97 12／25 ■ワーナーミュージック・ジャパン ■1,020円(税込) ■CDシングル WPDV-7129

PSソフト『アルカナ・ストライクス』のオープニング&エンディング・テーマを収録した,Skirtの4thシングル。

前号追補タイトル

鉄拳 サウンドトラック

1／21 ■ソニーレコード ■3,059円(税込) ■CD SRCL-4177

1～2月にかけて登場する『鉄拳』のアニメビデオで流れるサウンドと,主題歌「Hero」を収録。全28曲。

前号追補タイトル

遠い日のメロディー／仲間由紀恵

1／21 ■アンティノスレコード ■3,059円(税込) ■CD ARCJ-75

『トゥルー・ラブストーリー』『ロックマンX4』のテーマソングが収録された,仲間由紀恵の1stアルバム。

前号追補タイトル

ラッキィの鳥は捕まえなきゃ逃げてく／夏樹リオ

1／21 ■パイオニアLDC ■3,059円(税込) ■CD PICA-1159

「大運動会」の神崎あかり役,夏樹リオの1stアルバム。OVA版エンディング曲のリミックス・バージョンも聴ける。

前号追補タイトル

マリア～君たちが生まれた理由 オリジナルドラマCD Vol.1

1／21 ■TDKレコード ■2,500円(税込) ■CD TDCM-0002

多重人格者マリアの変調のきざしをたどるラジオドラマと,ゲームの裏話などが聴けるボーナス・トラックを収録。

前号追補タイトル

卒業Mドラマコレクション もう一度ラビリンス

1／21 ■日本コロムビア ■2,854円(税込) ■CD COCC-14774

ラジオ番組「卒業Mワールド」で,昨年11～12月にかけて放送されたドラマをCD化。新録のオリジナル・ドラマもあり。

前号追補タイトル

バトルアスリーテス大運動会TV アスリートサウンドトラックスSTEP

1／21 ■パイオニアLDC ■3,059円(税込) ■CD PICA-1556

24時間番組風に,長時間マラソン中継,おかしなノリのバラエティ・コーナーなどが展開する,完全書き下ろしドラマCD。

前号追補タイトル

きゃんきゃんバニー エクストラⅢ

1／28 ■コンパス ■2,625円(税込) ■CD MACG-5003

『きゃんきゃんバニー』CDドラマ・シリーズ第3弾。5話構成のドラマと,サワディが主人公のミニドラマを収録。

前号追補タイトル

ブルーブレイカー ラジオドラマCD Vol.2

1／30 ■ブロッコリー ■2,800円 ■CD BCR-008

氷の山でのできごと,ケインとハミュンの出会いがメインのラジオドラマ第5～8話に,テーマソングやおまけなどをプラス。

前号追補タイトル 通販販売

英雄降臨 イメージコレクション

'96 12／6 ■アルファ・オメガソフト ■2,300円(税込) ■CD ALM-001

『英雄降臨』のBGMから,25曲を選んでアレンジしたイメージ・アルバム。通販や一部のショップなどで手に入る。

前号追補タイトル 非売品

うたうポケモン図鑑 第1巻

'97 12／10 ■任天堂 ■キャンペーン賞品 ■CDシングル TGDS-112

'97年末の「Wゲットだぜキャンペーン」中,N64本体に同梱されていたCD。ポケモン28体の特徴を,歌いながら覚えられる。

前号追補タイトル 非売品

フォトジェニック

1／29 ■サンソフト ■ゲームに同梱 ■CDシングル SLPS-01092

『フォトジェニック』限定版に同梱されているシングル。登場キャラクターによる語りを約19分にわたって収録。

前号追補タイトル 通販販売

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.1「Illusion」

'89 5月 ■テクノソフト ■2,300円(送料・税込) ■CD TCS-0001

『サンダーフォースⅡ』『ヘルツォーク』など,8タイトルのゲーム・サウンドをオリジナル&アレンジにて収録。計25曲。

前号追補タイトル 通販販売

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.2「Excursion」

'90 2月 ■テクノソフト ■2,300円(送料・税込) ■CD TCS-0002

『ヘルツォークツヴァイ』『新九玉伝』のアレンジ・サウンド11曲と,初代GAL'Sクラブ4人のボイスを収録。

前号追補タイトル 通販販売

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.3「Thunder Force Ⅲ」

'90 7月 ■テクノソフト ■2,300円(送料・税込) ■CD TCS-0003

『サンダーフォースⅢ』のオリジナル・バージョン20曲と,アレンジ8曲が楽しめる。現在は完売となっている。

前号追補タイトル　通販販売

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.4「ELEMENTAL MASTER」

'91 2月　■テクノソフト　■2,300円(送料・税込)　■CD TCS-0004

『エレメンタルマスター』のオリジナル・バージョン全曲と,シンセ&ライブ・アレンジ8曲が収録されている。

前号追補タイトル　通販販売

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.5「Thunder Force Ⅳ」

'92 8月　■テクノソフト　■2,300円(送料・税込)　■CD TCS-0005

『Ⅲ』と同じく,すでに完売しているサウンド集。38曲のゲーム・サウンドと,そのうち4曲のアレンジを収録。

前号追補タイトル　通販販売

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.6「SANCTUARY」

'97 5月　■テクノソフト　■2,300円(送料・税込)　■CD TCS-0006

『ハイパーデュエル』のオリジナル・サウンド集。『サンダーフォースⅢ』のアレンジも,新たに4曲収録されている。

前号追補タイトル　通販販売

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.7「Reincarnation」

'97 5月　■テクノソフト　■2,300円(送料・税込)　■CD TCS-0007

『ブラストウインド』の全曲をオリジナル音源にて,『サンダーフォースⅣ』から4曲をアレンジ・バージョンにて収録。

前号追補タイトル　通販販売

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.8「DIMENSION」

'97 7月　■テクノソフト　■2,300円(送料・税込)　■CD TCS-0008

『スティールダム』と『ハイパーリヴァーシオン』のオリジナル・サウンド集。前者は完全版で収録されている。

前号追補タイトル　通販販売

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.10「Technology」

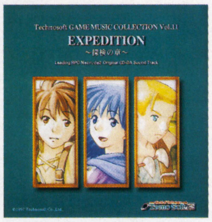
'97 10月　■テクノソフト　■2,300円(送料・税込)　■CD TCS-0010

『サンダーフォースⅤ』のオリジナル&アレンジ・サウンドに加え,「幻のオープニングナレーション」が楽しめる。

前号追補タイトル　通販販売

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.11「EXPEDITION」~探検の章

'98 1月　■テクノソフト　■2,300円(送料・税込)　■CD TCS-0011



『ネオリュード2』のサウンドのうち,オープニングからゲーム中盤までの26曲を,オリジナル・バージョンで収録。

前号追補タイトル　通販販売

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.12「DESCOVERY」~発見の章

'98 1月　■テクノソフト　■2,300円(送料・税込)　■CD TCS-0012

『ネオリュード2』のオリジナル・サウンド集第2弾。ゲーム中盤からスタッフ・ロールまでの20曲を収録。

ビデオ & LD

GAME VIDEO & LD

鉄拳 Vol. 2

2/21　■ソニー・ミュージックエンタテインメント　■5,880円(税込)　■VHS SRVD-1984/LD SRLD-1984

『鉄拳2』をもとにした,2巻構成のOVA。ゲームでおなじみのキャラクター(動物)たちが,それぞれの思いを胸に闘う。

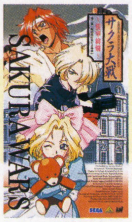
バーチャファイター 3tb The Competitive Edge

2/21　■マーベラスエンターテイメント/バップ　■5,250円(税込)　■VHS VPVF-67891

前作からの変更点や『3tb』における新戦略などを,『バーチャ』の名人たちのプレイにより解説する攻略ビデオ。

サクラ大戦~桜華絢爛 第二幕「桜の花に放てよ神剣」

2/25　■バンダイビジュアル　■5,800円　■VHS BES-1797/LD BEAL-1078



「帝撃」隊員の歌劇団としての練習の日々,すみれとカンナの衝突,上京前のさくらの修行などが描かれるOVA第2弾。

サイキックフォース 1巻

2/25　■ブロッコリー　■6,800円　■VHS SHVA-1019/LD SHLA-1019

ゲームより数年前の物語が展開するOVA第1弾。「サイキックジャンキーフェアⅢ」入場証を兼ねたカードつき。

非売品

セガサターンビデオマガジン 2月発売タイトル号

2/1　■セガ　■プロモーション用　■VHS

ウインター・スポーツもの2タイトルにはじまり,『ステラアサルトSS』『バロック』『リヴン』など18本を収録。

前号追補タイトル

VIRUS~ウイルス・バスター・サージ DATA・2

1/16　■ポリグラム　■5,800円　■VHS POVV-3202

海底施設に閉じこめられる第4話から,プレインリザードとの戦いが展開する第6話までを,テレビ放映そのままに収録。

前号追補タイトル

VIRUS~ウイルス・バスター・サージ ACT・2

1/16　■ポリグラム　■4,800円　■LD POLV-3202

テレビ版にはない新たなシーンなどが追加されている,ディレクターズ・カット版。第3~4話を収録。

前号追補タイトル

鉄拳　Vol. 1

1/21　■ソニー・ミュージックエンタテインメント　■5,880円(税込)　■VHS SRVD-1983/LD SRLD-1983

OVA『鉄拳』の第1巻。一八の幼少時代から,「アイアンフィスト・バトルロイヤル」開催までが描かれる。

前号追補タイトル

ヴォルテージ・ファイター　ゴウカイザー~インターナショナル・バージョン

1/30　■タキコーポレーション　■9,240円　■VHS THC-16681/LD TCLA-1041

'96年発売のOVAに,新オープニングや主人公と新キャラ・ネクロカイザーとのエピソードを挿入したリニューアル版。

前号追補タイトル　通販販売

エルフ版下級生 あなただけを見つめて… 第2巻「素直になれたら」

1/23　■ピンクパイナップル　■6,800円　■VHS KSVA-53291/LD KSLA-53291

お互いを気にしつつも素直になれない瑞穂とトオル。そんななか,トオルは神山みこと,プールでデートをするが……。

★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ(山下　章,仲みゆき,大出綾太,山中直樹,中村京子),開田清隆,薮良小路,曳地哲司,加藤義文,白川大輔,マイコンBASICマガジン編集部

PONY CANYON

SCITRON

SCITRON LABEL NEW RELEASE

CD 98.2.18 ON SALE

侍魂～サムライスピリッツ～ ·ARRANGE SOUND TRAX·

SNK　新世界楽曲雑技団

CD:PCCB-00294　¥2,545(税込)

初回特典：特製CTインデックス

大好評の侍魂～サムライスピリッツ～。早くもアレンジサウンドトラックスの登場です。BGM15曲のアレンジに加え、神谷けいこによるリムルルのボーカル曲も収録。新世界楽曲雑技団が贈る、ファン必聴の1枚。

<収録曲>
1.侍魂（タイトル）
2.精進（覇王丸）
3.四季（ナコルル）
4.紗雪（リムルル）
5.夢想（橘 右京）
6.鬼唄（牙神 幻十郎）
7.焔（風間 火月）
8.露（風間 蒼月）
9.Hi Tension（ガルフォード）
10.刻印（柳生 십馬）
11.闇（服部 半蔵）
12.漆黒（色）
13.巌陀羅（ガンダラ）
14.陰陽（ユガ）
15.終幕（エンディング）
16.紗雪　唄：神谷けいこ

CD NOW ON SALE
-SCITRON 1500 SERIES-
侍魂～サムライスピリッツ～/SNK　新世界楽曲雑技団
CD:PCCB-00283　¥1,529(税込)

CD 98.2.18 ON SALE

-SCITRON 1500 SERIES-

アストラスーパースターズ /サンソフト

CD:PCCB-00298　¥1,529(税込)

初回特典：スーパーピクチャーCD

見てるだけでも楽しめる、空中対戦ボコスカアクションゲーム「アストラスーパースターズ」アーケード／SS版発売に先がけて、オリジナルBGM&ボイス、S.E.コレクションが早くも1500シリーズで登場！ ボーナストラックとしてマロンステージ曲「星の天使」サントラバージョン（唄：加藤貴子）も収録。解説書、楽譜付き。

<収録曲>
ORIGINAL VERSION
VOICE & S.E. COLLECTION
「星の天使」　唄：加藤貴子

「子安、氷上のゲムドラナイト」 好評放送中!

日時：毎週日曜日

東京放送(TBS/東京/954kHz)	深夜25：00～25：30
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)	深夜25：00～25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)	深夜24：00～24：30
RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz)	深夜24：40～25：10

パーソナリティー：子安武人、氷上恭子

CD 98.2.4 ON SALE

-RADIO DRAMA-

～幕末浪漫～ 月華の剣士 ドラマCD /SNK

CD:PCCB-00302　¥2,548(税込)

<声の出演>
雪…西川葉月/楓…水津光司/守矢…橋本潤/天野漂…大塚明夫/鷲塚慶一郎…小西克幸/一条あかり…麻績村まゆ子/神崎十三…タイソン大屋/渋川医師…青野武/北条草馬…山口勝平/あかりの父…堀内賢夫/国谷半兵衛…森利也/遊郭の女…佐藤ゆうこ/ナレーション…竹口安芸子

2月放送のラジオドラマは「サムライスピリッツ」

CD 98.3.4 ON SALE

-RADIO DRAMA-

侍魂～サムライスピリッツ～ ドラマCD/SNK

CD:PCCB-00300　¥2,548(税込)

-Fantastic Character Series-

CD 98.2.4 ON SALE

バックガイナー ～よみがえる勇者たち～/VING

CD:PCCB-00299　¥2,548(税込)

Fantastic Character Series

CD 98.3.4 ON SALE

個人教授

/毎日コミュニケーションズ

CD:PCCB-00304　¥2,548(税込)

PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL : http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で。

今月のGM収録曲目リスト

今月のGMヒットチャート情報

〈アルバム〉
●12月第4週
36位　ポケモンかけるかな？（メディアファクトリー）／7,030枚
97位　ゲームボーイ『ポケモン』のサウンドがまるごと入って，遊べるCD（メディアファクトリー）／3,060枚
●12月第5週
38位　ポケモンかけるかな？（メディアファクトリー）／6,290枚
77位　センチメンタルグラフティⅢ～再会5秒前，出会った頃のように①（ムービック）／3,590枚
100位　ゲームボーイ『ポケモン』のサウンドがまるごと入って，遊べるCD（メディアファクトリー）／2,860枚
●1月第1週
39位　ポケモンかけるかな？（メディアファクトリー）／12,160枚
69位　ゲームボーイ『ポケモン』のサウンドがまるごと入って，遊べるCD（メディアファクトリー）／6,560枚
98位　月刊ときめきメモリアルNO.18（キングレコード）／4,500枚
●1月第2週
55位　ポケモンかけるかな？（メディアファクトリー）／5,010枚
93位　ゲームボーイ『ポケモン』のサウンドがまるごと入って，遊べるCD（メディアファクトリー）／3,390枚
●1月第3週
74位　ポケモンかけるかな？（メディアファクトリー）／4,100枚
〈シングル〉
●12月第4週
13位　ロケット団よ永遠に（メディアファクトリー）／41,020枚
14位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／40,650枚
63位　街／SOPHIA（トイズファクトリー）／4,890枚
●12月第5週
9位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／47,240枚
14位　夢であるように／DEEN（B-Gram）／34,380枚
15位　ロケット団よ永遠に（メディアファクトリー）／34,200枚
74位　街／SOPHIA（トイズファクトリー）／3,760枚
81位　きみとぼくのうた／菊池志穂（ワンダーエンターテイメント）／2,970枚
●1月第1週
7位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／101,670枚
13位　ロケット団よ永遠に（メディアファクトリー）／56,080枚
15位　夢であるように／DEEN（B-Gram）／55,420枚
65位　街／SOPHIA（トイズファクトリー）／5,730枚
●1月第2週
11位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／29,260枚
13位　夢であるように／DEEN（B-Gram）／23,120枚
16位　ロケット団よ永遠に（メディアファクトリー）／19,170枚
61位　街／SOPHIA（トイズファクトリー）／4,710枚
63位　LEVEL 4／T.M.Revolution（アンティノスレコード）／4,510枚
●1月第3週
15位　夢であるように／DEEN（B-Gram）／24,460枚
16位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／22,750枚
19位　ロケット団よ永遠に（メディアファクトリー）／18,250枚
65位　街／SOPHIA（トイズファクトリー）／4,200枚
87位　LEVEL 4／T.M.Revolution（アンティノスレコード）／3,060枚
（オリコン調べ／枚数は推定）

アンジェリーク～KISS♥KISS♥KISS～

題材ゲーム：『アンジェリーク』シリーズ（光栄）
収録曲：●ディスク1……〈KI♥SU Side〉①一緒に歩こうよ②半分のハピネス③HEAVENLY SATURDAY 1④愛のかたち⑤HEAVENLY SATURDAY 2⑥心の翼を広げて⑦愛情未開少年⑧HEAVENLY SATURDAY 3⑨明日のあなたへ⑩三人のテーブル～Sweet Flower Garden～⑪ときめきの法則⑫砂の記憶●ディスク2……〈SU♥KI Side〉①HEAVENLY SATURDAY 4②今はまだ③ねがい④タイム！⑤愛のメニュー⑥HEAVENLY SATURDAY 5⑦千年の孤独⑧HEAVENLY SATURDAY 6⑨夜啼鶯（ナイティンゲイル）⑩仔羊のロンド⑪HEAVENLY SATURDAY 7⑫地上の星⑬HEAVENLY SATURDAY 8●特典8cmCD……〈One more KISS〉①出演者★生トーク集
ボーカル・声の出演：速水　奨，塩沢兼人，関　俊彦ほか
特典：8cmCD，キャラクター特製シール

ソロ・クライシス　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：ソロ・クライシス（クインテット）
収録曲：①Break Into The Solo Crisis（アレンジ・ヴァージョン）②Servants（アレンジ・ヴァージョン）③Dividing④Solo Crisis⑤Another World⑥Piece of The Crisis⑦Dull & Dull⑧Unknown Side⑨The Supreme Being⑩Break Into The Solo Crisis⑪Fate⑫Squirming⑬The Crisis Coming Up to Us⑭Symbol of Death⑮Turn-up⑯I'm Relieved⑰The End of The Crisis
作・編曲：曳地正則，金田直樹，落合貴子

迦陵演義　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：迦陵演義（インクリメントP）
収録曲：①百鬼繚乱②平沙万里③酒池肉林④画竜点睛⑤五里霧中⑥落花流水⑦光風霽月
特典：カラーピンナップ

ネイルズ　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：ネイルズ（JAM）
収録曲：①銀の地平線②Main Title③Worestrea④Adventures⑤Enemy Attack!!⑥Bounding Night⑦Silent Lovers⑧In The Evening⑨Remembrance⑩Cloud of Altiah⑪Hopeful Finale〈ボーナス・トラック〉⑫銀の地平線（オリジナル・バージョン）
編曲：予猶啓至
ボーカル：りあん（①）
特典：カラーピンナップ

バックガイナー～よみがえる勇者たち

題材ゲーム：『バックガイナー～よみがえる勇者たち』シリーズ（ビング）
収録曲：①Opening Song：CEREBRATION②Medley：Parade③New Recording：Heat of the Night④「光明」⑤「MAYQUEEN」⑥「飛翔」⑦「威風」⑧「前兆」⑨「邪心」⑩「死闘」⑪「緊迫」⑫「時空を超える者」⑬「弾丸」⑭「Midnight Chase」⑮「静寂の刻」⑯「悲哀」⑰「深淵より来たる」⑱「沈痛な記憶」⑲「神秘」⑳「Deja vu」㉑「安堵」㉒「歓喜」㉓Medley：Screamin'㉔Ending Song：Can't Turn
ボーカル：今井由香（①），中島えりな（㉔）
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

～幕末浪漫～月華の剣士　ドラマCD

題材ゲーム：～幕末浪漫～月華の剣士（SNK）
収録曲：〈ストーリー1〉①第一幕「悪夢を見る華」②第二幕「牙を持つ華」③第三幕「追う華，追われる華」④第四幕「散る華，咲く華」〈ストーリー2〉⑤第二幕「はすっぱの華」⑥第三幕「百鬼夜行の華」⑦第四幕「あした咲く華」〈おまけ〉⑧ラジオ予告＆ガイダンス その1⑨ラジオ予告＆ガイダンス その2⑩ラジオ予告＆ガイダンス その3
声の出演：西川葉月，水津光司，橋本　潤ほか

Vent～グランディア アレンジバージョン

題材ゲーム：グランディア（ゲームアーツ）
収録曲：①パーム②For the love of you③リリィ④別れ⑤ニューパーム教会⑥哀愁のガドイン⑦ルク⑧闇の彼方から⑨アレント－聖なる宴－⑩Remembrance⑪Theme of "GRANDIA"⑫Theme（Piano Version）
作・編曲：岩垂徳行

MIDI POWER Pro.5～沙羅曼蛇

題材ゲーム：沙羅曼蛇（コナミ）
収録曲：●CD……①Power of Anger②Fly High③Starfield④Thunderbolt⑤Operation Seedleek～PlanetRATIS～Poison of Snake⑥Odysseus⑦Departure Again⑧Slash Fighter～Last Exit⑨Conclusion～Born the Wind⑩Sensation●Power DISK……①Power of Anger（88Pro 32ch）②Fly High（88Pro 16ch）③Thunderbolt（88Pro 16ch）④Departure Again（88Pro 32ch）⑤Slash Fighter～Last Exit（88 32ch）⑥Sensation（88Pro 32ch）
作曲：コナミ矩形波倶楽部

ブロークンヘリックス　オリジナル・ゲーム・サウンドトラック

題材ゲーム：ブロークンヘリックス（コナミ）
収録曲：①AREA 51②DIRECT ORDER③DARK RHAPSODY④ALIEN ATMOSPHERE⑤CAT N' MOUSE⑥THE EMBRACE⑦METAL FILES⑧DAMAGE 2⑨ELECTRIC BLUE⑩STRATEGIC WITHDRAWAL⑪ULTRA STRANGE⑫PREDITOR⑬ORICLES DESTINY⑭GHOSTLY MATTER⑮R.E.M.⑯COFFEE BUZZ⑰APOCALYPSE⑱REESE'S INCANATION⑲REALITY BYTES⑳ROOM FOR ONE MORE…？㉑DAY OF ATONEMENT㉒THE SIGIL㉓THE RUSH㉔SCROLL㉕CHROMOZONED㉖DAMAGE 1㉗FITZ'S THEE END

K-BRAND／金月真美

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①My Sweet Days②好きなままで好きでいい③無口な風④only you⑤サヨナラを言えなくて⑥あなたの瞳にうつる時間（とき）⑦Sincerely～素直になりたい～⑧MIRACLE OF THE CENTURY⑨水の都へ…⑩あなたがいるから⑪愛につかまらないで⑫風よ

AZEL～パンツァードラグーンRPG

題材ゲーム：AZEL～パンツァードラグーンRPG（セガ）
収録曲：●ディスク1……①Ecce valde generous ale（見よ，いと貴き翼）②初陣③高貴なる賊軍④偽りの神国⑤孤独な戦い⑥翼⑦永遠の別れ⑧闘いの予感⑨変異種1⑩静寂の中の混沌⑪変異種2⑫巨大生物1⑬休息⑭生命の息吹⑮蒼き遺跡のテーマ⑯放浪⑰禁断の地⑱純血種⑲黒き艦隊⑳出会いの定め㉑アトルムドラゴン㉒竜巻㉓予期せぬ遭遇㉔帝国㉕箱船㉖ゾアの街㉗パエット㉘水の廃都㉙旧世紀兵器●ディスク2……①人ならざるもの②胎道③閉じた魂④エレベーターチェイス⑤巨大生物2⑥再会のための別離⑦「護り火」のもとで⑧邯鄲の夢⑨眠れる鉄塊⑩帝国軍空中艦隊⑪巨大戦艦⑫邂逅⑬神の車⑭旧世紀⑮迎撃⑯覚醒⑰結末⑱シーカーの里⑲森の悲鳴⑳紅き遺跡のテーマ㉑約束の地へ㉒終局への序曲㉓涙㉔セストレン㉕幻影1㉖幻影2㉗最後の戦い～回帰～㉘Sona mi areru ec sancitu（其は聖なる御使いなりや）

ドラマCD「マリーのアトリエ」～ザールブルグの錬金術士②～

題材ゲーム：マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士（ガスト）
収録曲：①第一話「時の石版の巻」②第二話「ゾラの巻」③第三話「黄金の妖精の巻」④第四話「金のぷにぷに2の巻」⑤第五話「ネズミ取りの巻」⑥おまけ
声の出演：池澤春菜，子安武人，立木文彦ほか

チョコボの不思議なダンジョン　アレンジ・ヴァージョン“COI VANNI GIALLI”

題材ゲーム：チョコボの不思議なダンジョン（スクウェア）
収録曲：①PROLOGUE②WODAN（戦え！チョコボ！）③LA NYMPHE（水のささやき）④IN DEM UNTERGRUND（幻のアイテムを求めて）⑤THE ACTION（はじめてのダンジョン）⑥L'ILLUSION（休まない翼）⑦THEME M（チョコボの村）⑧LE PETIT PRINCE（アトラのテーマ）⑨LA PRORHETIE（謎）⑩LA MAGIE（君を探して）⑪COI VANNI GIALLI（戦いの後に）
作・編曲：浜渦正志

トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart　オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart（アスキー）
収録曲：①メインテーマ（Strings Arrange）②青空高校～春～③下校会話④桂木綾音のテーマ⑤桂木綾音手紙⑥南　弥生のテーマ⑦南　弥生手紙⑧春日千晴のテーマ⑨春日千晴手紙⑩大須賀のテーマ⑪イベント～しっとり～⑫桂木綾音のテーマ（Strings Arrange）⑬告白⑭青空高校～夏～⑮後藤育美のテーマ⑯後藤育美手紙⑰天野みどりのテーマ⑱天野みどり手紙⑲柳沢のテーマ⑳イベント～コミカル～㉑南　弥生のテーマ（Strings Arrange）㉒手紙㉓青空高校～秋～㉔広瀬のぞみのテーマ㉕広瀬のぞみ手紙㉖草薙　忍のテーマ㉗草薙　忍手紙㉘冴子先生のテーマ㉙イベント～キラキラ～㉚青空高校～冬～㉛本多智子のテーマ㉜本多智子手紙㉝水谷由梨香のテーマ㉞水谷由梨香手紙㉟みさきのテーマ㊱下校会話（Strings Arrange）㊲メインテーマ㊳エンディングテーマ
作曲：岩垂徳行，大熊謙一，笠原咲奈恵，谷本真規
声の出演：菊池志穂，藤野かほる，久川　綾ほか

夜明けのうた／鈴木結女

題材ゲーム：街（チュンソフト）
収録曲：①夜明けのうた②One and Only③夜明けのうた（カラオケ）
作詞・作曲：鈴木結女　　編曲：松岡モトキ

とりかえっこプリーズ

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録曲：①とりかえっこプリーズ②ポケットにファンタジー③ポケモン音頭④とりかえっこプリーズ（オリジナルカラオケ）⑤ポケットにファンタジー（オリジナルカラオケ）
ボーカル：スズキサン（①），さち&じゅり（②），ガルーラ小林（③）

デビュー21

題材ゲーム：デビュー21（NECインターチャネル）
収録曲：①STEEL DREAM②五月の風に吹かれて③ACCESS TO ME④Memories⑤涙をためらわないで⑥とびきりピュア・ラブ⑦出来心⑧ローズマリーのように⑨Get My Heart⑩ひとりぼっちのバースデー
作詞：六月十三（①），田島浩二
作・編曲：田島浩二（①～⑥⑩），広瀬充寿（⑦～⑨）
ボーカル：神崎アイ（野上ゆかな），真木ちさ（中川亜紀子），坂井ゆう子（柳原みわ），沢田ゆり（長沢美樹），井上美保（草地章江），萩原亮子（池澤春菜）

オリジナル・サウンドトラック　バスト ア ムーブ

題材ゲーム：バスト ア ムーブ～ダンス&リズムアクション（エニックス）
収録曲：①blue knife（start G move mix）②2BAD③Transfome④iluv hamburgers⑤噂のカポエラ⑥CH EMICAL LOVE⑦空と海と虹の夢⑧FLYIN' TO YOUR SOUL⑨The Natural Playboy⑩笑ってポン⑪I Know⑫Power⑬青空のknife（Bust A Move Edit）⑭blue knife dream（orchestra stall mix）

ロックマンDASH　オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：ロックマンDASH（カプコン）
収録曲：①another sun②最後の扉③ディフレクターの罠④塔からの脱出⑤ハンムルドール登場！⑥カトルオックス島へ⑦アップルマーケット⑧ハプシコードのためのコンチェルト嬰ニ短調⑨恋の予感？⑩ブルムベアを追いかけろ！⑪俺たちボーン三兄弟⑫フェルディナント！⑬シュメッターリンクのボン・ボーン⑭ゲゼルシャフト号のティーゼル・ボーン⑮マオルヴォルフ！⑯憂愁のディーゼル・ボーン⑰反省室⑱カードンの森のサブゲート⑲レイクサイドタウン⑳復讐に燃えるボーン一家㉑バルコン・ゲレード！㉒閉じこめられたバルコン・ゲレード㉓ジュウイン湖のサブゲート㉔カルドリテン！㉕フラッター号㉖クローサーの森のサブゲート㉗カルムナバッシュ！㉘フラッター号VSゲゼルシャフト号㉙ゲゼルシャフト号！㉚フォッケウルフ！㉛メインゲート㉜テオドールブルーノ！㉝改心㉞プレゼント㉟誰も知らない場所で㊱オリジナル・ヒト・ユニット居住区㊲ガイニー・トーレン！㊳ジュノ・最終戦闘体型㊴またね㊵あなたの風が吹くから
ボーカル：森下玲可（①㊵）

アストラスーパースターズ

題材ゲーム：アストラスーパースターズ（サンソフト）
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①ウェルカム・トゥ・アストラワールド②ソーマ・コントロール③トラスト・ユア・スターズ④V.S.画面⑤レタス ステージ オープニング⑥さすらいの電光石火⑦マロン ステージ オープニング⑧星の天使⑨ステラ ステージ オープニング⑩眠りし森の記憶⑪サカモト ステージ オープニング⑫奥義！閻魔業劫斬（えんまごうごうざん）⑬ルージュ ステージ オープニング⑭氷の国からプレゼント⑮ココ ステージ オープニング⑯ようこそオニオンの国へ⑰キューブ ステージ オープニング⑱勇士の雄叫び⑲フーリー ステージ オープニング⑳霧の街は危険な香り㉑テストくん ステージ オープニング㉒テクノでオイッスー！㉓マイデビル／マイエンジェル ステージ オープニング㉔描かれた肖像㉕ラッキースター☆㉖サタン・ボルテ ステージ オープニング㉗天地の果てのレクイエム㉘秘宝求めて明日もゆく㉙かみさま，ありがとう!!㉚木漏れ日につつまれて㉛祭ばやしに桜（はな）が咲く㉜かなえてあげるよ！㉝みんな大好き！タマネギ王子㉞オラは大地の戦人（いくさびと）㉟ギャングたちの午後㊱コンティニュー㊲ゲームオーバー〈ボイス& S.E.コレクション〉㊳レタスVoice㊴マロンVoice㊵ステラVoice㊶サカモトVoice㊷ルージュVoice㊸ココVoice㊹キューブVoice㊺フーリーVoice㊻テストくんVoice㊼マイデビルVoice㊽マイエンジェルVoice㊾サタン・ボルテVoice㊿etc.Voice 51 S.E.コレクション〈ボーナス・トラック〉52「星の天使」サントラバージョン
ボーカル：加藤貴子（52）
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

侍魂～サムライスピリッツ　アレンジサウンドトラックス

題材ゲーム：侍魂～サムライスピリッツ（SNK）
収録曲：①侍魂②精進③夢想④四季⑤Hi Tension⑥闇⑦鬼唄⑧紗雪⑨焔⑩露⑪漆黒⑫刻印⑬巌陀羅⑭陰陽⑮終幕⑯「笑顔でいるよ」
作・編曲：新世界楽曲雑技団
ボーカル：神谷けいこ（⑯）

バーニングレンジャー　サウンドトラック

題材ゲーム：バーニングレンジャー（セガ）
収録曲：①Burning Hearts～炎のANGEL～②Request For An Immediate Rescue③Darkness④Revelation⑤Rising Pressure⑥Anemoth⑦Unknown Alarm⑧Misty⑨Undulatus⑩Soothing Heat⑪Since The Day⑫Myriad Crisis⑬Argoyle G⑭We Are Burning Rangers⑮Judgement Path⑯Unveiled Truth⑰Crescendo To Finale⑱Heartbreaking Encounter⑲Welcome Back！⑳I Just Smile㉑Burning Hearts～Short Track～㉒Burning-Ship To Take Off〈BONUS TRACK（英語版主題歌）〉㉓Angels With Burning Hearts㉔We Are Burning Rangers㉕I Just Smile

G-LOC／R360／バーチャレーシング

題材ゲーム：G-LOC，R360，バーチャレーシング（セガ）
収録曲：〈G-LOC（*R360共通）〉①Opening*②BGM A③BGM B④谷間の空中戦BGM⑤BGM C⑥BGM D⑦地上攻撃BGM⑧Last Mission⑨Continue*⑩Landing*⑪Congraturations*⑫Name Entry*⑬Fanfale～HIRO～⑭Fanfale（未使用曲）⑮Phrase（未使用曲）〈R360〉⑯Earth Frame G〈バーチャレーシング〉⑰Waiting Your Entry⑱Course Select⑲Beginner⑳Medium㉑Expert㉒Extend Time-1㉓Best Lap-2㉔Extend Time-2㉕Best Lap-3㉖Extend Time-3㉗Best Lap-4㉘Extend Time-4㉙Best Lap-5㉚Extend Time-5㉛Pit Out㉜Pit In㉝Goal㉞Game Over㉟Name Entry㊱Congraturation-1㊲Congraturation-2〈G-LOC & R360 S.E.& Voice Collection〉㊳S.E.㊴Voice（G-LOC）㊵Voice（R360）〈バーチャレーシングS.E.& Voice Collection〉㊶S.E.& Voice

エンジェルボイスメモリアル　ポケットラブ Vol. 2

題材ゲーム：ポケットラブ2（キッド）
収録曲：①キスが嫌いなテディベア②あなたを思うキモチはひとつ③翡翠の小鳥④恋なら，しないよ⑤一草百花⑥いつかあなたとならキスくらいあげてもいいの⑦ためらう月の船に揺られて⑧ムーンラビット
作詞：白倉由美（①⑧）　　作曲：飯塚　博（①），堀向直之（⑧）
ボーカル・声の出演：井上喜久子，岩男潤子（①⑧ボーカル），飯塚雅弓，氷上恭子（⑧ボーカル）

sugar cubee／朝倉ゆかり

収録曲：①BLUE MOON②エメラルドの恋③BIRTHDAY PRESENT④Tsubasa（L.B.J.& Cubee Special Version）⑤COTTON⑥OVER TURE〈ボーナス・トラック〉⑦Tsubasa（Single Version）

センチメンタルグラフティⅣ～再会5秒前，出会った頃のように②

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：〈Drama〉①杉原真奈美②山本るりか③保坂美由紀④永倉えみる⑤綾崎若菜⑥七瀬　優〈Message〉⑦豊嶋真千子（真奈美）⑧今野宏美（るりか）⑨牧島有希（美由紀）⑩前田　愛（えみる）⑪小田美智子（若菜）⑫西口有香（優）
声の出演：豊嶋真千子，今野宏美，牧島有希ほか
初回特典：プレミアムカード（3枚）

メルティランサーRe-inforce　サウンドトラックス

題材ゲーム：メルティランサーRe-inforce（イマディオ）
収録曲：①Whisper Blue②Sylvy③Angela④Under the Blue Sky⑤Sakuya⑥Circle of Fortune（reverse）⑦Melvina⑧新しい未来⑨Jun⑩Patty⑪Border line⑫愛のノスフェラトゥ⑬Nana⑭Magical Nana⑮Invasion⑯Kyrie eleison⑰Scramble⑱Have a good time！⑲Civilization⑳Patorol㉑Determination㉒少女ではいられない
作詞：ドン・マッコウ（①⑫㉒）　　作・編曲：大熊謙一
ボーカル：緒方恵美，岩男潤子，丹下　桜，野上ゆかな，池澤春菜，手塚ちはる（①㉒），菊池志穂（⑫）

グラディウス　リミックス

題材ゲーム：『グラディウス』シリーズ（コナミ）
収録曲：①J.P's Logan Circle Mix②Dj Feilong X-beat F-train Mix③ken'n "Hassy" burnnin'Mix④Game dub⑤The old stone age⑥RE:BOOTINGMIX
作曲：コナミ矩形波倶楽部

ビートマニア　リミックス

題材ゲーム：ビートマニア（コナミ）
収録曲：①INTORO②MIDNIGHT REQUEST③Deep Screen Mix④DJ FEILONG MANIAC SHARPY Dub⑤BM Progessive Mix⑥Theme of beatmania⑦PRACTICE STAGE⑧u gotta groove！⑨jam jam reggae⑩OVERDOSER（ROMO MIX）⑪OVERDOSER（AMBIENT MIX）⑫DJ BATTLE⑬e-motion⑭2 gorgerous4U⑮greed eater⑯Love So Groovy⑰20,november（single mix）⑱20,november（radio edit）⑲Love's Theme of beatmania

ときめきメモリアル　虹色の青春forever Vol. 2

題材ゲーム：ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春（コナミ）
収録曲：①サウンドロゴ②虹色の青春forever 4月19日「ゆらめいて，土曜日」③虹色の青春forever 4月24日「まなざしの向こう側」④monologue 3～世界征服組曲・序章⑤虹色の青春forever 4月27日「わがままな休日」⑥虹色の青春forever 4月28日「ときめきの秘密」⑦monologue 4～日常のかけら⑧制服
声の出演：菅原祥子（⑧ボーカル），金月真美（⑧ボーカル），丹下　桜ほか
初回特典：香り付きブックレット，ピクチャーCD仕様

Gダライアス　未・来・完・了

題材ゲーム：Gダライアス（タイトー）
収録曲：①G ZERO＃2②G ZERO～飢餓細胞～③H·G·Virus＃2④B·T·DUTCH～歪んだ形状～⑤KIMERA Ⅱ＃2⑥H·G·Virus～免疫～⑦B·T·DUTCH＃2⑧Adam＃2⑨KIMERA Ⅱ～第二世代～⑩KIMERA Ⅱ＃3⑪Adam～I am～
作曲：OGR　　編曲：棚橋UNA信仁

鉄拳　ドラマCD

題材ゲーム：『鉄拳』シリーズ（ナムコ）
収録曲：①第1話「熱血格闘家～ポール・フェニックス～」②第2話「絆～マーシャル・ロウ～」③第3話「謎の覆面レスラー～キング～」④第4話「宇宙忍者～吉光～」⑤第5話「サイレント・アサシン～ニーナ・ウィリアムス～」⑥第6話「ライトニングスカーレット～アンナ・ウィリアムス～」⑦第7話「放浪の女拳士～ミシェール・チャン～」⑧第8話「スーパー・ポリス～レイ・ウーロン～」

バイオ ハザード　ドラマアルバム～運命のラクーンシティ

題材ゲーム：『バイオ ハザード』シリーズ（カプコン）
収録曲：〈第壱夜〉①惨劇の兆し②洋館が招く〈第弐夜〉③天井の屍体④死霊の復活〈第参夜〉⑤疫病の氾濫⑥変調！〈第四夜〉⑦死闘⑧警告…
声の出演：笠原留美，野島健児，坂口哲夫ほか
特典：『バイオ ハザード』限定オリジナルリング（3巻購入&抽選）

NOON　サウンドトラックス

題材ゲーム：NOON（マイクロキャビン）
収録曲：①オープニング②メインメニュー③キャラセレクト④ワールドマップ⑤プロローグ⑥ノーマルキャラ⑦餓鬼丸⑧リムリア⑨リガミン⑩ジェライラ⑪ロンゴロンゴ⑫コロル・コロレ⑬四天王⑭ボス曲＃1⑮ボス曲＃2⑯ラストボス⑰勝者発表⑱ゲームオーバー⑲エンディング／餓鬼丸⑳エンディング／リムリア㉑エンディング／リガミン㉒エンディング／ジェライラ㉓エンディング／ロンゴロンゴ㉔エンディング／コロル・コロレ㉕スタッフクレジット
編曲：福田康文

Life／鈴木結女

題材ゲーム：街（チュンソフト）
収録曲：①Life②A Hundred Ways③予定調和の毎日④The Longest Night⑤5：03⑥こころのいろ⑦夜明けのうた～nite version～⑧The Day⑨ボサリー⑩遠い日のMelody⑪～雅～
作詞・作曲：鈴木結女　　編曲：河野　伸，松岡モトキ（④⑤⑦⑧）

センチメンタルグラフティ ボーカルアルバム「3×4」～THE OTHER SEASONS

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①Introduction②Talk Drama1③青空④Talk Drama2⑤Girl Friends⑥Talk Drama3⑦いつかきっと言えるはず⑧Talk Drama4⑨Crescent Moon⑩Interlude～12 Voices～⑪Ending～たった一つの想い出～⑫Special Talk
声の出演・ボーカル：沢渡ほのか，永倉えみる，森井夏穂ほか

マリア～君たちが生まれた理由　オリジナルドラマCD Vol. 2

題材ゲーム：マリア～君たちが生まれた理由（アクセラ）
収録曲：①第6話②第7話③第8話④第9話⑤第10話⑥マリア番外編Vol.2 座談会＋オーディオ・ドラマ「マリア」4～6
声の出演：菊池志穂，鈴木真仁，田中秀幸ほか

My Best Friend／國府田マリ子

題材ゲーム：『ツインビー』シリーズ，『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①私が天使だったらいいのに②雨のちスペシャル③風がとまらない－TVサイズバージョン－④みみかきをしていると⑤夢はひとりみるものじゃない⑥笑顔で愛してる⑦まちぶせ⑧MOMENT（「ママレード・ボーイ」イメージソング）⑨最後の約束（「ママレード・ボーイ」イメージソング）⑩恋愛物語（らぶすとーりー）入門①初歩の初歩（『ときめきメモリアル』イメージ・ソング）⑪KISS⑫Pure－Liveバージョン－⑬僕らのステキ（「ツインビーPARADISE」）⑭Happy！ Happy！ Happy！⑮Horizon－Radioバージョン－⑯Twin memories－Liveバージョン－（「ツインビーPARADISE」）
初回特典：國府田マリ子ステッカーBOOK

ずっといっしょ　オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：ずっといっしょ（東芝EMI）
収録曲：①Bye-Bye My Handy Love②春風に乗って②涼風のしらべ④秋風の行方⑤粉雪の舞⑥Heartbeat Groove⑦気ままな女王⑧臆病な姫君⑨陽だまりの妖精⑩おこりんぼな信仰心⑪Wild At Heart⑫夢見がちな時代⑬くよくよしないの！⑭日の本のココロ⑮Cool Beauty⑯とどかない憧憬⑰無邪気な子犬⑱真夏の陽炎⑲Sweet Pippin⑳孤独な情熱㉑その他大勢㉒満月の貴公子㉓Dear Boyfriend㉔早春のランナー㉕キミトフタリ㉖夜は，これから㉗晩秋の風景㉘!!!㉙いつか見た天使㉚切ない想い㉛気持ち，伝わらなくても…㉜いつまでも，ずっといっしょに…㉝ジングル㉞Remember Me
作詞：マチルダ（①㉞），田中智沙（⑥㉓）
作・編曲：ホリエアキラ（①㉞），田中智沙（⑥㉓）
ボーカル：マチルダ（①㉞），Pastel & Vivid（⑥㉓）

ナムコクラシックコレクションVOL.2　アーケードサウンドトラック012

題材ゲーム：ナムコクラシックコレクションVol.2（ナムコ）
収録曲：①コインクレジット②ゲームスタートMUSIC③ワカワカ④スペシャルターゲット喰い⑤かみつき⑥コーヒーブレイクMUSIC⑦消滅⑧コインクレジット⑨イントロダクションMUSIC⑩オープニングファンファーレ⑪ラウンドスタートMUSIC⑫ワールド0BGM－おもちゃ箱の世界⑬ワールド1BGM－オリジナルパックマンの世界⑭ワールド2BGM－水の世界⑮ワールド3BGM－緑の世界⑯ワールド4BGM－古代遺跡⑰ワールド5BGM－モンスター秘密基地⑱ラスボスBGM⑲ラスボス暴走BGM⑳ラウンドクリアBGM㉑結果集計BGM㉒エンディングBGM㉓コンティニューBGM㉔ネームエントリーBGM（1位）㉕ネームエントリーBGM（2位～5位）㉖2P乱入ファンファーレ㉗ファンファーレ（未使用）㉘コインクレジット㉙ゲームスタートMUSIC㉚マイカー走行BGM㉛ラウンドクリアMUSIC㉜燃料加算㉝チャレンジングステージスタートMUSIC㉞爆発㉟ハイスコアMUSIC㊱コインクレジット㊲ゲームスタートMUSIC㊳ゲームBGM㊴ラウンドクリアMUSIC㊵燃料加算㊶チャレンジングステージスタートMUSIC㊷チャレンジングステージBGM㊸爆発㊹ハイスコアMUSIC㊺コインクレジット㊻ゲームスタートMUSIC㊼エリア1BGM－公園㊽エリア2BGM－砂漠㊾エリア3BGM－古代遺跡㊿エリア4BGM－山岳51エリア5BGM－都会52ラウンドクリアMUSIC53結果表示MUSIC54ボーナスラウンド開始MUSIC55ボーナスラウンドBGM56ボーナスラウンドゴールインMUSIC57ボーナスラウンド結果表示BGM58最終ラウンド開始MUSIC59最終ラウンドクリアMUSIC60 0CP全部獲得BGM61ネームエントリーBGM62コインクレジット63ゲームスタートMUSIC64BGM（普通）65モンスタースパート警告MUSIC66BGM（速め）67やられ68モンスターバイバイMUSIC69ラウンドクリアMUSIC70ゲームオーバーMUSIC71ハイスコアMUSIC72ネームエントリーMUSIC73コインクレジット74マップBGM75エリア1BGM－大自然76エリア2BGM－工場77エリア3BGM－砂漠78エリア4BGM－遺跡79エリア5BGM－氷原80エリア6BGM－月面81ボスラウンドBGM82スパートBGM83ネームエントリーBGM84コンティニューBGM85スタッフロールBGM86オールクリアBGM
特典：特製プレミアムカード（2枚），オリジナルキャップ（応募）

風のクロノア　オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：風のクロノア（ナムコ）
収録曲：●ディスク1……①AND I BEGIN TO WONDER②INQUISITIVE WALTZ③DARKEN④THE WINDMILL SONG⑤BALUE & LEPHISE⑥MINE OF LIGHTS⑦SPIRAL TRUCK⑧GHADIOUS APPEARES⑨THE RONGO LANGO⑩A PENDANT⑪GRANPA'S CHAIR⑫SAD FOREST DRUM⑬MELANCHOLY SOLDIER⑭JUGPOT FALLS⑮WEEPING KARAL⑯MAD SEADOPH BLUES⑰CURSED PAMELA⑱JOKER MOOD⑲JUGPOT KING SPEAKS⑳FORLOCK TWIST㉑TRUCK A GO GO㉒COUNT THREE㉓BEATS FROM ABOVE㉔GRANNY'S WORD㉕I SEE㉖THE RUIN'S AIR㉗BLUE CAVE ECHO㉘WHEN THE WIND STOOD STILL㉙JOKER'S MOVE㉚BALADIUM'S DRIVE㉛FOR THE TIME WE'VW SPENT㉜FRY OVER THE WIND
●ディスク2……①RED HEAT CORONIA②NEVERTHELESS③DAWN OVER DAWN & DARK INTO DARK④OUT OF TIME⑤NO JOKES AROUND⑥FACADE & BLADE⑦CRESS⑧UNTAMED HEART⑨DIFFICULT　TO SAY⑩THE CLOSING ENCOUNTER⑪GHADIOUS LAUGHS⑫WHEEL OF WOE⑬QUIET CHOIR⑭NIGHTMARE'S ON⑮THE INSTRUMENTALITY⑯RAPID EYES INSIDE⑰THE RING⑱ADVENT⑲PEACEFUL MOMENT⑳I'M ON YOUR SIDE㉑FAREWELL㉒RESURRECTION㉓STAFFROLL㉔GOOD NIGHT㉕CONTINUE〈Bonus Track〉㉖TITLE㉗LET'S GO FOR A WHILE㉘THE TOWER OF BALUE㉙THANKFUL SUITE㉚3-2PROTOTYPE㉛DEMO PROTOTYPE㉜OPENING（MOVIE）㉝CRESS（MOVIE）㉞ENDING（MOVIE）㉟THANKFULL SUITE（INSTRUMENTAL）㊱S.E.TRACK

Remember Me／マチルダ

題材ゲーム：ずっといっしょ（東芝EMI）
収録曲：①Remember Me②Bye-Bye My Handy Love③Remember Me（カラオケ）④Bye-Bye My Handy Love（カラオケ）
作詞：マチルダ（福原　静，伊賀絵里香，谷嶋みき）
作・編曲：ホリエアキラ

ウエーブレース64　オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：ウエーブレース64（任天堂）
収録曲：①メイン・タイトル②コンフィグ③マシン・セレクト④マップ・デモ⑤ドルフィン・パーク⑥トーナメント・オープニング⑦サンディ・ビーチ⑧サンセット・ベイ⑨ミルキー・レイク⑩マリン・フォートレス⑪ポート・パイレーツ⑫キャッスル・シティ⑬クール・ウェイヴ⑭サザン・アイランド⑮ゴール1位⑯2位⑰3位⑱4位⑲だめゴール⑳リタイア㉑ゲーム・オーヴァー㉒スコア表示㉓対戦ゴール㉔タイムアタック，スコアアタック・ゴール㉕ファイナル・ラップ㉖エンディング㉗4位表彰㉘3位表彰㉙2位表彰㉚1位表彰〈ボーナス・トラック〉㉛スタッフの声㉜サンディ・ビーチ（1996ヴァージョン）㉝サザン・アイランド（1996ヴァージョン）
作曲：戸高一生
特典：オリジナルステッカー

センチメンタル・ラブ／S.G.T

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①センチメンタル・ラブ②雲の向こう③センチメンタル・ラブ（カラオケ）④雲の向こう（カラオケ）

Hero／TSUNAMI

題材ゲーム：『鉄拳』シリーズ（ナムコ）
収録曲：①Hero②カレって時々ブタ③Hero（カラオケ）④カレって時々ブタ（カラオケ）
作詞：つなみ　作曲：つなみ，Fumie　編曲：明石昌夫
初回特典：『鉄拳』ステッカー

夢であるように／DEEN

題材ゲーム：テイルズ オブ デスティニー（ナムコ）
収録曲：①夢であるように②海の見える街～Indigo days～③夢であるように（オリジナル・カラオケ）④海の見える街～Indigo days～
作詞：池森秀一　作曲：DEEN（①），宇津本直紀（②）　編曲：池田大介

明日の鐘／Skirt

題材ゲーム：アルカナ・ストライクス（タカラ）
収録曲：①明日の鐘②VIRGIN LOVE③明日の鐘（オリジナル・カラオケ）④VIRGIN LOVE（オリジナル・カラオケ）
作詞・作曲：高見沢俊彦　編曲：是永巧一 with T

鉄拳　サウンドトラック

題材ゲーム：『鉄拳』シリーズ（ナムコ）
収録曲：①TEKKEN②Scar③Requiem④Strained Situation⑤Ambition⑥Silent Assassin～NINA～⑦Intrigue⑧Departure⑨JACK-2 vs BRUCE⑩Cold Blooded～KAZUYA～⑪Recollection⑫Comflict⑬Silent Assassin～ANNA～⑭Iron Fist King～HEIHACHI～⑮Iron Fist Battle Royal⑯Investigate～LEI～⑰Revenge～MICHELLE～⑱Shiver⑲Fate～KAZUYA vs JUN～⑳NINA vs ANNA㉑Intention㉒Biological Weapon～ALEX～㉓DEVIL KAZUYA㉔Decisive Battle～HEIHACHI vs KAZUYA～㉕Truth㉖Salvation㉗And Now…㉘Hero
作詞：つなみ（㉘）
作・編曲：外山和彦，つなみ，Fumie（㉘作曲），明石昌夫（㉘編曲）
ボーカル：TSUNAMI（㉘）

遠い日のメロディー／仲間由紀恵

題材ゲーム：トゥルー・ラブストーリー（アスキー）／ロックマンX4（カプコン）
収録曲：①SNOW BIRD②遠い日のメロディー（アルバム・バージョン）③ダメな恋④心に私がふたりいる⑤ONE MORE CHANCE⑥ヴィオラの夢⑦SHUBI-DUBA，DUBI-DUBA⑧負けない愛がきっとある⑨トレモロ⑩トゥルー・ラブストーリー～恋のように僕たちは～⑪MOON LIGHT to DAYBREAK（アコースティック・バージョン）

ラッキィの鳥は捕まえなきゃ逃げてく／夏樹リオ

題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
収録曲：①ラッキィの鳥は捕まえなきゃ逃げてく②Family Drive③綺麗になってみせる④16-beatでウィークエンド⑤Telephone call⑥いい未来だよ⑦FOREVER BEST MY FRIENDS⑧Birthday Date⑨わたしの宝物⑩胸を張ろう！（Remix）

マリア～君たちが生まれた理由　オリジナルドラマCD Vol.1

題材ゲーム：マリア～君たちが生まれた理由（アクセラ）
収録曲：①第1話②第2話③第3話④第4話⑤第5話⑥マリア番外編 Vol.1 座談会＋オーディオ・ドラマ「マリア」1～3
声の出演：菊池志穂，野島健児，阪　修ほか

卒業Mドラマコレクション　もう一度ラビリンス

題材ゲーム：卒業M（イースリースタッフ）
収録曲：①もう一度ラビリンス第1話②もう一度ラビリンス第2話③もう一度ラビリンス第3話④もう一度ラビリンス第4話⑤CD用ミニドラマ
声の出演：緑川　光，置鮎龍太郎，林　延年ほか

バトルアスリーテス大運動会TV　アスリートサウンドトラックスSTEP

題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
収録曲：〈CDドラマ「愛」〉①プロローグ・オブ・「愛」②「大学衛星バラエティースペシャル 24時間一挙放映チキチキ美少女ゲバゲバかくし芸大会 愛で私たちを救え！」オープニング・アクト＆「第1回チキチキ生身で大気圏突破 女だらけのマラソン大会！」中継1③ジングル 鈴花 その食④世界肉弾名作劇場　ミンデレラ⑤アンナ・ターニャのタイマンクッキング！⑥スペシャル・エキシビジョンマッチ　ビクトリー柳日 VS.柳生牛兵衛⑦ジングル ターニャ その食⑧「第1回チキチキ生身で大気圏突破 女だらけのマラソン大会！」中継2⑨ジョアン・ウーの答えろ！ノウナシども⑩ミラクル・エリックの夜明けのラジオ体操⑪ジングル アイラ その食⑫グラン・オールドマンの日曜校長相談室⑬ジングル 鈴花 その愛⑭「第1回チキチキ生身で大気圏突破 女だらけのマラソン大会！」中継3⑮疲れ果てた秋山監督を救え！チキチキチャリティーコンサート⑯マジカル ラブ performed by ミランダーズ⑰MMM～MAMBO MAKES MIRACLE～performed by マスク ド マンボ⑱ジングル ターニャ その愛⑲よい子のパーリツウード・アニメ　ミラエモン⑳ジングル アイラ その愛㉑「大学衛星バラエティースペシャル 24時間一挙放映チキチキ美少女ゲバゲバかくし芸大会 愛で私たちを救え！」フィナーレ＆「第1回チキチキ生身で大気圏突破 女だらけのマラソン大会！」中継4㉒愛があればイイ performed by 愛の三国同盟㉓エピローグ　平和の祈り
声の出演・ボーカル：夏樹リオ，折笠　愛，川田妙子ほか

きゃんきゃんバニーエクストラIII

題材ゲーム：きゃんきゃんバニーエクストラ（カクテル・ソフト）
収録曲：①ドラマ「浮気な女と呼ばないで」①②ドラマ「浮気な女と呼ばないで」②③ドラマ「浮気な女と呼ばないで」③④ドラマ「浮気な女と呼ばないで」④⑤⑥オマケドラマ「サワディの日記帳」
声の出演：矢島晶子，白鳥由里，三木眞一郎ほか

ブルーブレイカー　ラジオドラマCD Vol.2

題材ゲーム：ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを（ヒューマン）
収録曲：①オープニング②第五話③第六話④第七話⑤第八話⑥コメント⑦おまけ
声の出演：山田美穂，桑島法子，石野竜三ほか
初回特典：オリジナルステッカー

英雄降臨　イメージコレクション

題材ゲーム：英雄降臨（アルファ・オメガソフト）
収録曲：①WEDDING②Where's my love？③アメリカ フィールド④モンゴル フィールド⑤モンゴル 戦闘⑥アメリカ 戦闘⑦泉 instrumental⑧泉⑨悲惨⑩凱旋⑪復活⑫6月の朝⑬B.G.M⑭善と悪⑮日本 フィールド⑯フランス フィールド⑰中国 フィールド⑱イタリア フィールド⑲ギリシャ フィールド⑳フランス 戦闘㉑中国 戦闘㉒イタリア 戦闘㉓日本 戦闘㉔ギリシャ 戦闘㉕降臨㉖Where's my love？（オリジナル・カラオケ）
ボーカル：神　路子 with Heroines

うたうポケモン図鑑 第1巻

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録曲：①ノーマルポケモンPart1②ノーマルポケモンPart2③虫ポケモンPart1④虫ポケモンPart2
作詞：田尻　智　　作・編曲：渡部チェル
ボーカル：香取沙季，藤沢秀樹，岩崎元是，渡部チェル，レイモンド（MC）

フォトジェニック

題材ゲーム：フォトジェニック（サンソフト）
声の出演：小森まなみ，岩男潤子，笠原弘子ほか

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.1「Illusion」

題材ゲーム：ばってんタヌキの大冒険，九玉伝，コムサイト，D'，ヘルツォーク，フィードバック，サンダーフォースII，新九玉伝（テクノソフト）
収録曲：①A ray of hope②The wind blew all day long③Knights of legend④Back to the square one⑤ばってんタヌキの大冒険メインテーマ⑥たぬきのバラード⑦Charge⑧Straight Away⑨Stranger⑩Legend of nine gems⑪Power of gems⑫Electric world⑬Originate the strategy by yourself⑭Back to the square one⑮Sniper⑯The dawn of a new age⑰Macro Cosmos⑱Feedback（New version）⑲The nine gems⑳Straight Away㉑The load of "HOTOKE"㉒Look for the number eight-GAME OVER㉓Last chance㉔Take off one's gloves（New version）㉕Star dust requiem

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.2「Excursion」

題材ゲーム：ヘルツォークツヴァイ，新九玉伝（テクノソフト）
収録曲：①すくらんぶる・ギャルズクラブ1990（サンダーフォースII MDステージ1BGMより）〈Herzog zwei〉②The super fighter invigorated us③The previous war～Jagd flieger④There is no time to loss⑤Be his soul rest in peace⑥Go with the stream〈新九玉伝〉⑦On the street corner⑧Etude of wind⑨The legend of nine gems⑩Night closed upon the scene⑪Clazy dance Part I⑫Adventures（Highway star）

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.3「Thunder Force III」

題材ゲーム：サンダーフォースIII（テクノソフト）
収録曲：〈オリジナルヴァージョン〉①The wind blew all day long②Beyond the peace③Back to the fire④Gargoyle～Stage clear⑤Venus fire⑥Twin vulcan⑦The grubby dark blue⑧King fish⑨Truth⑩G lobster⑪Final take a chance⑫Mobile fort⑬Game over～Continue⑭His behavior inspired us with distrust⑮Hunger made them desperate⑯Off luck⑰Final point⑱Be menaced by Orn⑲A war without the end⑳Present〈アレンジヴァージョン〉㉑オルゴール～Back to the fire㉒Venus fire㉓The grubby dark blue㉔Truth㉕Final take a chance㉖Be menaced by Orn㉗A war without the end㉘Present～オルゴール

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.4「ELEMENTAL MASTER」

題材ゲーム：エレメンタルマスター（テクノソフト）
収録曲：〈オリジナルバージョン〉①大精霊序曲②呪われた宿命③悪魔の誘惑④火炎の舞い⑤炎の化身⑥光の精霊⑦風のように⑧魔獣の叫び⑨地の果てまでも⑩魔性の鼓動⑪血塗られた湖⑫水に棲す物の怪⑬悪夢のように⑭地獄の階段⑮氷河の恐怖⑯黒竜王参上⑰光の指輪⑱魔の巣⑲妖しき美⑳暗黒の旋律 ㉑運命 ㉒骸羅王復活 ㉓悲しき鎮魂曲 ㉔旅立ち〈シンセサイザーバージョン〉㉕大精霊組曲㉖ふたりの天使㉗火炎の舞い㉘魔王㉙旅立ち〈ライブバージョン〉㉚火炎の舞い㉛黒竜王参上㉜My heart sad and lonely

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.5「Thunder Force IV」

題材ゲーム：サンダーフォースIV（テクノソフト）
収録曲：〈オリジナルバージョン〉①Lightning Strikes Again②Don't Go Off③Fighting Back④What？⑤Evil Destroyer⑥Space Walk⑦Danger!!Danger!!⑧Attack Sharply⑨The Sky Line⑩Air Raid⑪Simmer Down⑫Sand Hell⑬Where!?⑭Strike Out⑮Battle Ship⑯Stranger⑰Neo Weapon⑱Great Sea Power⑲The Breaker⑳Sea Of Flame㉑Rancor㉒Metal Squad㉓Phantom㉔Down Right Attack㉕Recalcitrance㉖The Danger Zone㉗War Like Requiem㉘Shooting Stars㉙Silvery Light Of The Moon㉚Light Of Silence㉛Love Dream㉜Stand Up Against Myself㉝Dead End㉞Count Down㉟Tan Tan Ta Ta Ta Tan㊱Because You're The Number One㊲Remember Of〈Knight Of Legend〉㊳The Stars〈アレンジバージョン〉㊴Remained Revolution㊵Fighting Back㊶Love Dream～さまよい人～㊷Stand Up Against Myself

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.6「SANCTUARY」

題材ゲーム：ハイパーデュエル，サンダーフォースⅢ（テクノソフト）
収録曲：〈HYPER DUEL〉①OPENING②SELECT③BUSTER GEAR④BOILED KLAKEN⑤OVER DRIVE⑥CRYBRINGER⑦HIDDEN MOON⑧I.W.A.O.⑨COSMO BABYLON⑩BLACK ANGEL⑪COUNT DOWN⑫BLACK RAIN⑬NIGHTMARE⑭NIGHT SWEEPER⑮BLOODY GOVERNMENT⑯HYPER DUEL⑰NEGATIVE POWER⑱CONGRATULATION！〈Thunder Force Ⅲアレンジバージョン〉⑲Back to the fire⑳Venus fire㉑Truth㉒His behavior inspired us with distrust

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.7「Reincarnation」

題材ゲーム：ブラストウインド，サンダーフォースⅣ（テクノソフト）
収録曲：〈BLAST WIND〉①ULTIMATE DESTROYER②BLAST WIND③STRATO GUARD④RUN OF THE DESTINY⑤GAMMA RAY⑥SPRIGGAN⑦THE RITUAL⑧SODOM⑨CHAOS BREAKER⑩OSTRAGLE⑪BURNING HEART⑫DRAD⑬GOD BREATH⑭GORN⑮SPEAK⑯JUSTICE RAY⑰THE LONGEST VOYAGE⑱THE LONGEST VOYAGE（Lo-Fi Mix）〈Thunder Force Ⅳアレンジバージョン〉⑲Fighting Back⑳Battle Ship㉑Metal squad㉒Silvery light of the moon

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.8「DIMENSION」

題材ゲーム：リヴァーシオン，鋼鉄霊域（スティールダム）（テクノソフト）
収録曲：〈REVERTHION〉①序章ー集いし者達ー②赤き獅子の眼光③Aggressive Blue④重機兵⑤気高き蝶⑥Dark force master⑦聖なる翼を胸に⑧恨花舞節⑨Dancing hornet⑩Destroy the Negative Power⑪我，光輝の中に運命を見たり⑫My dream forever⑬終章ー天に戻りし光ー〈鋼鉄霊域（スティールダム）〉⑭鋼鉄霊域⑮炎節⑯聖白騎士⑰Easten pop'n Girl⑱Angry rhythm⑲黒き旋風⑳古強者㉑WA-RU-GA-KI！㉒狩人艶舞㉓聖戦㉔Beginning of destiny㉕Return of the white messiah㉖Funny step beat part3㉗修羅の叫び㉘葛藤の果てー優希に捧ぐ子守歌㉙静なる宴㉚GA-KI-DAI-SHO！㉛天つ国の狩人

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.10「Technology」

題材ゲーム：サンダーフォースⅤ（テクノソフト）
収録曲：①Rising Blue Lightning（Reffi's Mix）②Steel Of destiny（Ishtar Edge ReMix）③Prologue Of Thunder Force Ⅴ④Beginning Of War⑤Attack Point⑥Legendary Wings⑦Deep Purple⑧Beast Jungle⑨Iron Maiden⑩Rising Blue Lightning⑪A3⑫Cyber Cave⑬Guardian's Knight⑭Steel Of destiny⑮Duel Of Top⑯Electric Mind⑰Fatherless Baby⑱The Justice Ray Part2⑲Please Seal It Up！⑳Return To Blue Sky㉑Last Letter㉒Game Over㉓Tan･Tan･Ta･Ta･Ta･Tan㉔Record Of Fight㉕Count Down To Die㉖Last Letter（Complete Version）

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.11「EXPEDITION」～探検の章

題材ゲーム：ネオリュード2（テクノソフト）
収録曲：未定

テクノソフト・ゲームミュージック・コレクション VOL.12「DESCOVERY」～発見の章

題材ゲーム：ネオリュード2（テクノソフト）
収録曲：未定

VIDEO&LD

鉄拳 Vol.2

（カラー29分）
題材ゲーム：『鉄拳』シリーズ（ナムコ）
声の出演：山路和弘，冬馬由美，郷里大輔ほか
初回特典：クリア・パッケージ＆リバーシブルジャケット仕様（VHS），セミ・ダブルジャケット仕様（LD）

バーチャファイター3tb The Competitive Edge

（カラー90分）
題材ゲーム：バーチャファイター3tb（セガ）
収録内容：①オープニング②Extrication③Designation④Elaboration⑤エンディング

サクラ大戦～桜華絢爛 第二幕「桜の花に放てよ神剣」

（カラー30分）
題材ゲーム：サクラ大戦（セガ）
声の出演：西原久美子，渕崎ゆり子，田中真弓ほか
初回特典：描き下ろしイラスト使用応募クーポン，全四幕収納特製化粧箱（LDのみ），B1サイズ特大オリジナルポスター（VHSのみ）

サイキックフォース Vol.1

（カラー40分）
題材ゲーム：サイキックフォース（タイトー）
声の出演：関　智一，氷上恭子，高山みなみほか

セガサターンビデオマガジン2月発売タイトル号

（カラー24分）
収録内容：①ZAP！スノーボーディングトリックス'98②ウィンターヒート③テナントウォーズ④慟哭 そして…⑤信長の野望・戦国群雄伝⑥すごぺんちゃー～ドラゴンマスターシルク外伝⑦ステラアサルトSS⑧メッセージ・ナビVOL.2⑨バロック⑩湾岸トライアルLOVE⑪機動戦士ガンダム～ギレンの野望⑫あやかし忍伝くの一番プラス⑬白き魔女～もうひとつの英雄伝説⑭バトルガレッガ⑮ワンダー3／アーケードギアーズ⑯ラングリッサー～ドラマチックエディション⑰悠久幻想曲セカンドアルバム⑱リヴン

VIRUS～ウイルス・バスター・サージ DATA・2

（カラー75分）
題材ゲーム：VIRUS（ハドソン）
収録内容：①第4話「DEEP DOWN EXPOSURE」②第5話「INCUBATING THE SUCCUBUS」③第6話「BEHOLD CHANGE OR DIE」
声の出演：三木眞一郎，飯塚雅弓，鈴置洋孝ほか

VIRUS～ウイルス・バスター・サージ ACT・2

（カラー50分）
題材ゲーム：VIRUS（ハドソン）
収録内容：①第3話「WE STAND ALONE」②第4話「DEEP DOWN EXPOSURE」
声の出演：檜山修之，難波圭一，池澤春菜ほか

鉄拳　Vol.1

（カラー29分）
題材ゲーム：『鉄拳』シリーズ（ナムコ）
声の出演：三木眞一郎，高山みなみ，山像かおりほか
初回特典：クリア・パッケージ＆リバーシブルジャケット仕様（VHS），セミ・ダブルジャケット仕様（LD）

ヴォルテージ・ファイター　ゴウカイザー～インターナショナル・バージョン

（カラー90分）
題材ゲーム：超人学園ゴウカイザー（テクノスジャパン）
声の出演：檜山修之，緑川　光，桜井　智ほか

エルフ版下級生 あなただけを見つめて… 第2巻「素直になれたら」

（カラー46分）
題材ゲーム：下級生（エルフ）
声の出演：茶山莉子，柳原みわ，三五美奈子ほか

今月の機種別売れ筋ソフト・ランキング

プレイステーション HOT 10

順位		タイトル	データ
1	初登場	チョコボの不思議なダンジョン	●スクウェア ●RPG ●6,800円
2	初登場	グランツーリスモ	●ソニー・コンピュータエンタテインメント ●レーシング ●5,800円
3	初登場	テイルズ オブ デスティニー	●ナムコ ●RPG ●5,800円
4	初登場	桃太郎電鉄7	●ハドソン ●ボードゲーム ●5,800円
5	初登場	クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲！	●ソニー・コンピュータエンタテインメント ●アクション ●5,800円
6	初登場	電車でGO！	●タイトー ●SLG ●5,800円
7	前1位	みんなのGOLF	●ソニー・コンピュータエンタテインメント ●ゴルフ ●4,800円
8	初登場	機動戦士Zガンダム	●バンダイ ●3Dアクション ●7,800円
9	初登場	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀	●ソニー・コンピュータエンタテインメント ●RPG ●5,800円
10	前6位	RPGツクール3	●アスキー ●ツール ●5,800円

セガサターン HOT 10

順位		タイトル	データ
1	初登場	グランディア	●ゲーム アーツ ●RPG ●7,800円
2	前2位	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2	●セガ ●サッカーSLG ●5,800円
3	初登場	この世の果てで恋を唄う少女YU-NO	●エルフ ●AVG ●7,800円
4	前3位	X-MEN VS.ストリートファイター	●カプコン ●対戦格闘 ●7,800円
5	初登場	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	●セガ ●SLG+RPG ●4,800円
6	初登場	サターンボンバーマンファイト!!	●ハドソン ●アクション ●5,800円
7	初登場	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書第二集	●アトラス ●データベース ●2,800円
8	初登場	悠久の小箱 オフィシャルコレクション	●メディアワークス ●エンターテインメント ●2,980円
9	前1位	デビルサマナー ソウルハッカーズ	●アトラス ●RPG ●6,800円
10	初登場	ソニックR	●セガ ●レーシング ●5,800円

ニンテンドウ64 HOT 10

順位		タイトル	データ
1	初登場	ヨッシーストーリー	●任天堂 ●アクション ●6,800円
2	前1位	ディディーコングレーシング	●任天堂 ●レーシング ●6,800円
3	初登場	64で発見!!たまごっち～みんなでたまごっちワールド	●バンダイ ●ボードゲーム ●6,800円
4	前4位	爆ボンバーマン	●ハドソン ●アクション ●6,980円
5	初登場	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	●コナミ ●スポーツ ●6,800円
6	初登場	スノボキッズ	●アトラス ●スノーボード ●6,800円
7	前2位	ファミスタ64	●ナムコ ●野球 ●6,800円
8	初登場	バーチャル・プロレスリング64	●アスミック ●プロレス ●6,800円
9	初登場	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	●ハドソン ●アクション ●5,980円
10	初登場	飛竜の拳ツイン	●カルチャーブレーン ●対戦格闘 ●6,980円

コンビニ販売 HOT 10

順位		タイトル	データ
1	初登場	チョコボの不思議なダンジョン	●スクウェア ●RPG ●6,800円 ●PS
2	初登場	グランツーリスモ	●ソニー・コンピュータエンタテインメント ●レーシング ●5,800円 ●PS
3	初登場	テイルズ オブ デスティニー	●ナムコ ●RPG ●5,800円 ●PS
4	初登場	桃太郎電鉄7	●ハドソン ●ボードゲーム ●5,800円 ●PS
5	初登場	機動戦士Zガンダム	●バンダイ ●3Dアクション ●7,800円 ●PS
6	初登場	フロントミッションオルタナティヴ	●スクウェア ●SLG ●5,800円 ●PS
7	初登場	クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲！	●ソニー・コンピュータエンタテインメント ●アクション ●5,800円 ●PS
8	前5位	みんなのGOLF	●ソニー・コンピュータエンタテインメント ●ゴルフ ●4,800円 ●PS
9	初登場	マリア～君たちが生まれた理由	●アクセラ ●AVG ●6,800円 ●PS
10	前1位	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2	●セガ ●サッカーSLG ●5,800円 ●SS

ゲームボーイ HOT 5

順位		タイトル	データ
1	↑前2位	ポケットモンスター・緑	●任天堂 ●RPG ●3,900円
2	前3位	ポケットモンスター・赤	●任天堂 ●RPG ●3,900円
3	前1位	ゲームで発見!!たまごっち2	●バンダイ ●SLG ●4,500円
4	初登場	牧場物語GB	●パック・イン・ソフト ●SLG ●3,980円
5	初登場	超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター	●バンプレスト ●SLG ●3,800円

■集計期間：'97年12月1日～'98年1月4日（アーケードのみ'97年12月1日～12月31日）
■コンビニ販売HOT10には，通信販売による売り上げデータも含まれています。「PS」はプレイステーション，「SS」はセガサターンの略です。
■アーケードゲームHOT10は，全国のチャレハイ協力店におけるインカム情報を集計したものです。

アーケードゲーム HOT 10

順位		タイトル	データ
1	↑前9位	～幕末浪漫～月華の剣士	●SNK ●対戦格闘
2	↑前3位	鉄拳3	●ナムコ ●対戦格闘
3	前1位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	●SNK ●対戦格闘
4	初登場	私立ジャスティス学園	●カプコン ●対戦格闘
5	前4位	バーチャストライカー2	●セガ ●サッカー
6	前5位	バーチャファイター3tb	●セガ ●対戦格闘
7	前2位	ストリートファイターIII 2ndインパクト～ジャイアントアタック	●カプコン ●対戦格闘
8	前6位	マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター	●カプコン ●対戦格闘
9	初登場	ライデンファイターズ2 オペレーションヘルダイブ	●セイブ開発 ●シューティング
10	前7位	ストライカーズ1945 II	●彩京 ●シューティング

新作発売予定表DataBase

DataBase Windows95新作発売予定表

ゲーム・センターで人気の『電車でGO！』が，ITOCHUによってWin95へ移植される。専用コントローラ付属の限定版も発売の予定。『野球道』シリーズを発売している日本クリエイトは，高校野球のSLGをリリース。G.M.Fは両替アクションパズル『エクスチェンジャー』を移植する。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月24日	★センチメンタルグラフティ デスクトップコレクション	素材集	ムービック	4,800円
12月26日	★DIANA THE SCREENSAVER	スクリーンセーバー	日本ソフテック	6,800円
1月30日	ドラキッド	SLG	メディアリング	6,800円
2月10日	★マルチメディア「マイペディア98」	事典	日立デジタル平凡社	10,000円
2月20日	★マイクロソフト カートプレシジョンレーシング	レーシング	マイクロソフト	オープン価格
2月27日	★BLADE RUNNER	AVG	エレクトロニック・アーツ	9,800円
	★STARWARS MYSTERIES OF THE SITH(マ)	データ集	マイクロマウス	6,800円
	マジック：ザ・ギャザリング ～デュエルズ・オブ・ザ・プレーンズウォーカーズ日本語版	データ集	メディアクエスト	9,300円
2月下旬	ドラゴンズドリーム for Windows95(オンライン専用)	RPG	CSK総合研究所	未定
冬頃予定	遊プリント「ああっ女神さまっ」	ツール	ミックス・エンターテインメント	7,980円
3月6日	ピクシーガーデン アドバンスト ～テールプロミーズ	SLG	NECインターチャネル	9,800円
	★手段対局II	囲碁	光栄	12,800円
	ディスクステーション18号〈春号〉	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
	★ぽっぷる	アクション	ネイティブソフト	7,800円
	エーベルージュ2	SLG	富士通	8,800円
3月19日	ロマンレーヌ Le Roman de La Reine a Gertruruds	SLG	キングレコード	9,800円
	★コナミ＆レッドカンパニー コラボレーションコンテンツ	エンターテインメント	コナミ	(予) 4,800円
3月20日	★マネーアイドル エクスチェンジャー	アクションパズル	G.M.F	(予) 6,800円
	日本の釣りシリーズ 磯釣り 伊豆諸島編	フィッシング	パック・イン・ソフト	7,800円
3月21日	HEAVY GEAR(マ)	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	8,800円
3月26日	幻想水滸伝	RPG	コナミ	(予) 6,800円
	★ぷよぷよSUN	アクションパズル	コンパイル	(予) 5,800円
3月上旬	パワードール2＋DASH	SLG	工画堂スタジオ	未定
3月中旬	三國志VI	SLG	光栄	13,800円
3月下旬	火星計画	SLG	工画堂スタジオ	未定
	ADDICTION PINBALL(マ)	ピンボール	メディアクエスト	5,800円
3月予定	ONLINE PARLOR倶楽部 (オンライン専用)	パチンコ	I.S.C.	未定
	トゥルー・ラブストーリー ～Remember My Heart	SLG	アスキー	未定
	F-22 エア・ドミナンス・ファイター 完全日本語版	フライトSLG	イマジニア	未定
	サイバーウイルス(仮)	SLG	イマジニア	9,800円
	ローズ・オブ・ザ・レルムII	SLG	イマジニア	9,800円
	ストリートファイターZERO／ZERO 2	対戦格闘	カプコン	未定
	大逆鱗3	ARPG	ゲームバンク	未定
	★パズルボブル2X	パズル	ゲームバンク	未定
	防衛大作戦(仮)	SLG	ゲームバンク	未定
	維新の嵐・幕末志士伝	SLG+RPG	光栄	9,800円
	★ヴァーチャパーク the フィッシュ2 ～育てててプクプク	SLG	光栄	(予) 9,800円
	織田信長伝	SLG+RPG	光栄	9,800円
	だいな♥あいらん	AVG	CSK総合研究所	7,800円
	★NBAアクション98	バスケットボール	セガ	6,800円
	★WarLocks	SLG+RPG	TGL	9,800円
	バトルアスリーテス大運動会	SLG	TGL	9,800円
	「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」スクリーンセーバーVol. 2	スクリーンセーバー	ナインライブス	未定
	★野球道EX改訂版(仮)	野球SLG	日本クリエイト	未定
	デスクトップのメイドさん第3巻「アニエス」	素材集	ヘキサ	5,800円
	STARWARS REBELLION(マ)	SLG	マイクロマウス	10,800円
	WIND	アクション	マインドウェア	5,800円
	ダーク・アース日本語版	AVG	メディアクエスト	未定
4月4日	★億万長者への道	SLG	コスモスコンピュータ	9,800円
4月10日	★パンツァージェネラルII日本語版	SLG	メディアクエスト	9,800円
4月23日	大戦略マスターコンバット2	SLG	システムソフト	9,800円
4月24日	★中世大海戦(仮)	SLG	ケイエスエス	(予) 9,800円
	ザ・ファミレス～あの街を独占せよ	SLG	マスターピース	7,800円
4月予定	★電車でGO！	SLG	ITOCHU	8,800円
	★電車でGO！初回限定版 (マスコン付)	SLG	ITOCHU	14,800円
	★アドバンスド大戦略98	SLG	セガ	未定
	★My Dream ～オン・エアーが待てなくて	SLG	日本クリエイト	未定
春頃予定	人魚～デスクトップ・マーメイド	ツール	アクアシステム	未定
	キャラクターツクール95	ツール	アスキー	未定
	シミュレーションRPGツクール95	ツール	アスキー	9,800円
	★お父さんのためのパチンコ	パチンコ	ITOCHU	(予) 3,980円
	ザ・ラストダイナスティ	AVG	ITOCHU	未定
	トランスポートタイクーンDX	SLG	ITOCHU	未定
	RED LINE RACER(マ)	レーシング	イマジニア	未定
	チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿IV	SLG	光栄	9,800円
	沈黙の艦隊(続編)(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	17歳～My Dear Angel	SLG	システムソフト	9,800円
春頃予定	ハイステークスオーナーズクラブ	競馬予想	シャングリ・ラ	(予) 4,700円
	アングラーズフィッシュガイド	データベース	スターフィッシュ	(予) 5,800円
	スーパーブラックバス for Windows95	フィッシング	スターフィッシュ	(予) 7,800円
	スタークラフト(仮)	SLG	ソース	未定
	★エンブレイス	RPG	TGL	9,800円
	ころっせうむ	RPG	ネイティブソフト	7,800円
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
	FALCON 4.0(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
6月6日	★ディスクステーション19号〈夏号〉	ディスクマガジン	コンパイル	(予) 1,980円
7月予定	どきどき ON AIR 2	SLG	ボトムアップ	未定
夏頃予定	INTERNATIONAL GT CHAMPIONSHIP	レーシング	イマジニア	9,800円
	機甲装神ヴァルカイザーI	AVG	サイレンス	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	未定
	サイキックディテクティブシリーズFINAL「ソリチュード・上巻」	AVG	データウエスト	4,800円
	サイキックディテクティブシリーズFINAL「ソリチュード・下巻」	AVG	データウエスト	4,800円
	★高校野球SLG(仮)	野球SLG	日本クリエイト	未定
98年予定	上海ダイナスティー	パズル	アクティビジョン・ジャパン	未定
	スクリーミン デーモンズ	フライトSLG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ゾーク・グランドインクイジター	AVG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ハローキティ いっしょにあそぼ	オムニバス	ウィズ	(予) 5,800円
	必殺パチンココレクション3	パチンコ	サンソフト	(予) 6,800円
	ENEMY NATIONS(仮)	SLG	TGL	未定
	★ROBOT COMMANDER(仮)	SLG	TGL	未定
	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SLG	ナインライブス	未定
	★(タイトル未定)	RPG	日本クリエイト	未定
	イース エターナル	ARPG	日本ファルコム	未定
	トレインシミュレーター 阪神電鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予) 5,800円
	トレインシミュレーター 名鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予) 5,800円
	M I TANK PLATOON II(マ)	3Dアクション	メディアクエスト	未定
	M I タンク プラトーン日本語版	3Dアクション	メディアクエスト	未定
	GUARDIANS：AGENTS OF JUSTICE(マ)	SLG	メディアクエスト	未定
	セブンスリジョン日本語版	SLG	メディアクエスト	未定
	ファルコン4.0日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	EUROPEAN AIR WAR(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	ヨーロピアン エアー ウォー 日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
99年予定	ウォークラフトII アドベンチャー(仮)	AVG	ソース	未定
未定	ウィザードリィ・日の本異聞伝	RPG	アスキー	未定
	パニック＆レスキュー ～蜘蛛の糸 for Windows	アクション	ありがた屋	5,800円
	TOTAL DRIVING	レーシング	イマジニア	未定
	ロストソード～失われた聖剣	アクション	イマジニア	9,800円
	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	動物くん(仮)	SLG	エレクトロニック・アーツ	未定
	FIFA：ROAD TO WORLD CUP 98(マ)	サッカー	エレクトロニック・アーツ	7,800円
	おもしろ倶楽部 3Dでき～るJr. 2	ツール	キヤノンソフトウェア	9,800円
	西陣パチンコ三昧 第二巻	パチンコ	ケイエスエス	(予) 9,800円
	The Tone Rebellion	SLG	ゲームバンク	未定
	おかわり ママのダイエットと ベビーのディナー	教養	ザ・ヒューマン	4,800円
	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
	囲碁入門道場VER2.0	囲碁	G.A.M.	9,800円
	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	9,800円
	呉 清原「囲碁研究会」	囲碁	G.A.M.	未定
	小林千寿「にこにこ入段コース」一巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」二巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」三巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」四巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」五巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」六巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」七巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	初心者のための囲碁	囲碁	G.A.M.	8,800円
	太平洋の嵐(続編)(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	楽しい詰め碁300 第一巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰め碁300 第二巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰め碁300 第四巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	平成雀士録2～放浪編(仮)	麻雀	G.A.M.	未定
	ミニ碁一番勝負	囲碁	G.A.M.	5,800円
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	未定
	激闘！欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	SUNDIAL(マ)	エンターテインメント	亘香通商	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	8,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」昆虫	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」植物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」鳥類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」無脊椎動物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	英雄伝説III～白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説IV～朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説V	RPG	日本ファルコム	未定
	(タイトル未定)	SLG	日本ファルコム	未定
	ニチブツレースコレクション	レーシング	日本物産	7,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	電影少女	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
	ジュリアン	AVG	フジコム	6,800円
	世界の車窓から スイス編2	エンターテインメント	富士通	未定
	シムシティ3000	SLG	マクシス	未定
	ストリート・オブ・シムシティ 日本語版	3Dアクション	マクシス	未定
	遊プリント「逮捕しちゃうぞ」	ツール	ミックス・エンターテインメント	未定
	遊プリント「美少女戦士セーラームーン」	ツール	ミックス・エンターテインメント	未定
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	未定
	家康戦旗	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
	維新開国	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ラストレポート(ショウエイシステム)1月→3月●アクセスガールズのインターネット麻雀(システムソフト)未定●ガイナロックR(ソニア)未定→3月●迦陵演義(インクリメントP)1月23日→2月6日●TEAM47ゴーマン(ココナッツジャパンエンターテイメント)98年／価格未定→2月19日／7,800円●巨匠フェデリコ・フェリーニの世界(トッパン)2月上旬→4月●オーナーズ・グランプリ(キルタイムコミュニケーション)12月下旬→3月●BOYS BE…(システムソフト21)12月11日→1月下旬●PARALYMPIC SPIRIT(パラリンピックの全て)(ダイナウェア)2月5日●金高慎一郎・姓名学事典CE(ロディック)1月25日→2月中旬●iF-22 Raptor(G.M.F)12月19日→1月16日●DOGDAY(アスキーサムシンググッド)11月21日→11月28日●ゴーディアン・ノット(イマジニア)1月／価格未定→2月／9,800円●地球防衛会社(エレクトリックシープ)1月●ANDRETTY RACING(エレクトロニック・アーツ)1月23日→1月30日●大戦略マスターコンバット バリューパック(システムソフト)1月●こちら葛飾区亀有公園前派出所～幻のお宝を追え!(バンダイビジュアル)1月25日→2月25日●NOON(マイクロキャビン)1月29日→2月6日●ライフストーム(日本システムサプライ)1月下旬／価格未定→1月下旬／8,200円

(VR)……PowerVR専用／(MMX)……MMXペンティアム専用／(マ)……日本語マニュアル付英語版
★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Windows 3.1新作発売予定表

TDK, 富士通, エーアンドビーの各社から, 教育&教養ソフトが発表されている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1月23日	★頭脳アスロン	教育	TDK	5,600円
	★たのしくあそんで「ひらめきドンドン」	教育	TDK	未定
2月下旬	COMPTON'S INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA DELUXE EDITION(1998 EDITION)(マ)	事典	インフィニシス	19,800円
	COMPTON'S INTERACTIVE WORLD ATLAS(1997 EDITION)(マ)	データベース	インフィニシス	15,800円
3月13日	★世界遺産～時を超える旅 古代ローマ 一千年の興亡	教養	富士通	6,800円
3月14日	シヴィライゼーションII ファンタスティック・ワールド日本語版	データ集	メディアクエスト	5,300円
3月下旬	3Dアトラス98	地図	クリエイティブ・ワンダーズ	6,800円
	ワールド アニマルズ	教養	クリエイティブ・ワンダーズ	6,800円
3月予定	★トミー&オスカー～オペラ座の怪人をやっつけろ!	教育	エーアンドビーコーディネータージャパン	6,800円
	故宮博物院 故宮のドラゴン	エンターテインメント	富士通	9,800円
	故宮博物院 中国文化五千年の粋	エンターテインメント	富士通	9,800円
春頃予定	リーダーラビッツ 幼稚園	教育	インフィニシス	未定
98年予定	仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
未定	アルファボンクファーム(仮)	教育	アスク講談社	5,800円
	ボイスファン②	ボイス集	アスペクト	未定
	算数ニンジャ	教育	インフィニシス	未定
	算数ヒーロー	教育	インフィニシス	未定
	リーダーラビッツ キンダーガーデン	教育	インフィニシス	未定
	碁キチくん第5弾	囲碁	G.A.M.	14,800円
	楽しい詰め碁300 第五巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	3Dフォトフレーム(仮)	データベース	ナグザット	3,980円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●マリオ武者野の超将棋塾(キングレコード)12月→2月5日●パリのマドレーヌ～すてきなにんぎょうげき(クリエイティブ・ワンダーズ)1月21日→3月下旬●マドレーヌとかんがえよう(クリエイティブ・ワンダーズ)1月21日→3月下旬

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

ビームエンタテインメントからは, カプコン・キャラクターを集めたデータベースが登場。『めざせ!目撃大王』は, モンタージュ写真を作って事件の犯人を捜し出すというゲーム。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows95対応ハイブリッド				
11月7日	★漢字の森のロビンフッド 迷いの森の大冒険のまき	教育	NECインターチャネル	6,800円
	★リカの天才 ノーベルシュタイン研究所 発明・発見編	教育	NECインターチャネル	6,800円
11月14日	★ゴーギャン／ボードレール／チャイコフスキー～楽園を求めて	教養	NECインターチャネル	6,500円
	★ネモ／ヴェルレーヌ／ドビュッシー～印象派／静かな革命	教養	NECインターチャネル	6,500円
1月30日	★スクリーンセーバー水木しげるの妖怪図鑑 ー世界篇ー魔の巻	スクリーンセーバー	講談社	3,980円
2月1日	★江口寿史監修マンガ・アニメ・イラストのための1328人ポーズ集	データベース	インナーブレイン	3,500円
	★江口寿史監修マンガ・アニメ・イラストのための3382人ポーズ集	データベース	インナーブレイン	3,500円
	★ポーズファイル5000	データベース	インナーブレイン	3,500円
	★よーく見てねっ!～ヒロインポーズ集(実写版)	データベース	インナーブレイン	3,500円
2月27日	★水木しげるの妖怪図鑑 ー世界篇ー秀作350選	データベース	講談社	6,800円
3月14日	もっとつよくなる囲碁の先生 布石編	囲碁	ゼロ	6,800円
3月27日	★めざせ!目撃大王～モンタージュ全国指名手配ゲーム	その他	ピー・エス・ディー	(予) 5,800円
3月予定	CD-ROM星の王子さま	エンターテインメント	岩波書店／大日本印刷／ブレイン	4,600円
	CD-ROM星の王子さま(本つき)	エンターテインメント	岩波書店／大日本印刷／ブレイン	5,700円
	ねこぢるうどん2	エンターテインメント	大和堂	5,800円
	新潮美術ROM ブリューゲル	データベース	ボイジャー	7,000円
	★限定版「デジグ・アクアワールド2」フィギュア付	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
4月予定	新潮美術ROM ルーベンス	データベース	ボイジャー	7,000円
5月予定	新潮美術ROM ロダン	データベース	ボイジャー	7,000円
春頃予定	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Spring(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Summer(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Autumn(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Winter(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	大塚康生CD-ROM画集 OHTSUKA YASUO MILITARY 4×4 GRAFFITI	画集	ガイナックス	(予) 9,800円
98年予定	詩集ROM「谷川俊太郎詩集」	データベース	インナーブレイン	4,800円
	唯登詩樹 CD-ROM画集 電脳画廊vol.1～AYAME	画集	ガイナックス	9,800円
	白籏史朗の山 日本アルプス	写真集	シンフォレスト	未定
	白籏史朗の山 ヒマラヤ	写真集	シンフォレスト	未定
	空から見た日本vol.3 ふるさと上空(仮)	写真集	シンフォレスト	未定
未定	マルチメディア鉄道図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア猫図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア はたらく自動車図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア 爬虫類両生類図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	BUGS擬態・カムフラージュ編(仮)	図鑑	エーアンドビーコーディネータージャパン	6,800円
	あさりよしとおCD-ROM画集「ヴィスタカフ」	画集	ガイナックス	(予) 9,800円
	加藤洋之／後藤啓介	画集	ガイナックス	未定
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol.1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	未定
	新谷かおる	画集	ガイナックス	未定
	ふくやまけいこ「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	算数戦士ブラスター4(仮)	教育	ソース	未定
	D2MANGA サーキットの狼	エンターテインメント	ダイキ	3,600円
	アルファロメオ	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	オペル	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	BMW	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ミニ・クーパー	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ロータス	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	CYLICA	教育	富士通	6,600円
	家庭の薬剤師(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	恐怖の食中毒(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	健康な食生活 病気を防ぐ食事編(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	健康な食生活 ヘルシー食事編(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	妊娠・出産の名アドバイザー(仮)	教養	ヤマタネ	未定
	病気に良く効く 薬膳料理(仮)	教養	ヤマタネ	未定
▼Windows95専用ハイブリッド				
2月13日	ダイビングVol.4 in Great Barrier Reef	エンターテインメント	インターリンク	5,800円
	ダイビングVol.5 in Tahiti	エンターテインメント	インターリンク	5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月13日	★らすたぁちゃんとあそぼ	教育	ビクターエンタテインメント アニメーション制作部	8,200円
3月7日	★ハルツスクリーンセーバー2	スクリーンセーバー	コロムビアクリエイティブ	3,900円
	★ヒマつぶし	エンターテインメント	CAIメディア共同開発	2,900円
3月13日	エアラインズVol.3	エンターテインメント	インターリンク	未定
	ダイビングVol.6 in Fiji	エンターテインメント	インターリンク	5,800円
3月21日	ジングルキャッツ	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	4,800円
3月27日	★たたかうOL(仮)	ボードゲーム	ピー・エス・ディー	(予) 5,800円
	★たたかうサラリーマン(仮)	ボードゲーム	ピー・エス・ディー	(予) 5,800円
3月予定	★CLAMP学園電子分校2	エンターテインメント	カルチュア・パブリッシャーズ	未定
	★ガラパゴス	アクションパズル	セガ	未定
	ひとりで遊べるCD-ROMシリーズ① ノンタンのぱぴぷぺパソコン!	教育	ポニーキャニオン	5,800円
	ふしぎの海のナディア 絵コンテ デジタル・コンテニティーCD-ROM VOL.4	データベース	ポニーキャニオン	5,800円
4月予定	ウルトラマン図鑑3	データベース	講談社	未定
	★オールカプコン キャラクターマニュアル	データベース	ビームエンタテインメント	2,980円
春頃予定	おしえてふぁいたー	教育	カプコン	未定
	クッキーズ・バッスル ～謎のBOMBO WORLD	AVG	ロディック	6,800円
6月予定	NHKやってみよう 何でも実験	教育	トッパン	7,800円
98年予定	白尾一博 ムサシノリズム	写真集	インナーブレイン	2,000円
	ダダダダ・ボンボン	エンターテインメント	インナーブレイン	3,500円
	かけざん九九	教育	学習研究社	3,700円
未定	星空の伝説 ～ギリシア神話 第3巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説 ～ギリシア神話 第4巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説 ～ギリシア神話 第5巻	絵本	アドウィン	3,980円
	インタラクティブ玩具店	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	ダイバーズ天国Vol.2	データベース	パイオニアビデオ	3,800円
	ダイバーズ天国Vol.3	データベース	パイオニアビデオ	3,800円
▼Windows95専用＆PowerMac専用ハイブリッド				
3月26日	GAIA odyssey 信濃路	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	GAIA odyssey 大地の彩	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	GAIA odyssey ヒマラヤ(チベット)	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	GAIA odyssey 三ヶ月国のレプス君	エンターテインメント	金羊社	3,980円
3月下旬	★ネハン(NAHAN)	パズル	トミーインタラクティブ	4,500円
98年予定	アベラシオン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
	アベラシオン ～シングルバージョン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開発)未定●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ(ダットジャパン)未定●ピスト(ズー)未定●礎(ボーステック)3月下旬→4月●La Collection(エーアンドビーコーディネータージャパン)2月→2月下旬●頭のよくなる初級英語(アテイン)12月5日→12月19日●ポーズファイル5000 Vol.2(インナーブレイン)11月14日／3,500円→2月1日／3,980円●ねぎ19(ナインティーン)(エーアンドビーコーディネータージャパン)1月30日／2,800円→1月31日／3,200円[タイトル変更]●イバラードの世界(シンフォレスト)1月29日→2月26日●スモッカJr.の大江戸漢字流れ旅(CAIメディア共同開発)12月5日→12月12日●新世紀エヴァンゲリオン ジオメトリックフィギュアREV.00(エクス・ツールス)1月中旬→1月15日●新世紀エヴァンゲリオン ジオメトリックフィギュアREV.02(エクス・ツールス)1月中旬→1月15日●日本の特急～東日本編(東京書籍)12月→12月19日●日本の特急～西日本編(東京書籍)12月→12月19日

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

今年に入って，急激に新作発売本数が減ってきたMacintosh。この春が山場か?

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月下旬	★ジョン前田 タップタップライト	エンターテインメント	デジタローグ	未定
3月13日	★世界遺産～時を超える旅 古代ローマ 一千年の興亡	教養	富士通	6,800円
3月下旬	3Dアトラス98	地図	クリエイティブ・ワンダーズ	6,800円
	ワールド アニマルズ	教養	クリエイティブ・ワンダーズ	6,800円
3月予定	パチンコ(仮)	パチンコ	I.S.C.	未定
春頃予定	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
7月予定	どきどき ON AIR 2	SLG	ボトムアップ	未定
98年予定	仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	トレインシミュレーター 阪神電鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予) 5,800円
	トレインシミュレーター 名鉄(仮)	SLG	ポニーキャニオン	(予) 5,800円
未定	アルファボンクファーム(仮)	教育	アスク講談社	5,800円
	私の傘のアメツチは	SLG	イタチョコシステム	5,500円
	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ワードゲームII	教育	eigo Media	9,950円
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予) 12,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	世界の車窓から スイス編2	エンターテインメント	富士通	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●DIABLO(ソース)未定●パリのマドレーヌ～すてきなにんぎょうげき(クリエイティブ・ワンダーズ)1月21日→3月下旬●マドレーヌとかんがえよう(クリエイティブ・ワンダーズ)1月21日→3月下旬●こちら葛飾区亀有公園前派出所～幻のお宝を追え!(バンダイビジュアル)1月25日→2月25日●ぷよぷよ for Macintosh ローコスト版(ボーステック)1月30日→2月27日

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase DOS／Vパソコン新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月予定	★アーマード・フィスト2 日本語版	SLG	マイクロマウス	10,800円
未定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
	LED WARS(マ)	3Dアクション	P＆Aシェアウェア	(予) 7,800円

(マ)……日本語マニュアル付英語版

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	囲碁IV(○)	囲碁	アスキー	未定
	時の伝説 ～フィアナの聖少女(○＝)	RPG	ジャパンホームビデオ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ガイナロックR(ソニア)未定→3月

(＝)……PC-9801/9821対応／(○)……CD-ROM

DataBase 家庭用ゲーム機新作ソフト変更情報

プレイステーション

【データ変更】

●THE HIVE WARS(ケイエスエス)2月26日
●コントラ～レガシー オブ ウォー(コナミ)未定
●マネーアイドル・エクスチェンジャー(アテナ)3月→未定
●ラストレポート(ショウエイシステム)1月→3月
●音楽ツクール かなでーる2(アスキー)3月
●ボールブレイザー チャンピオンズ(BPS)1月下旬→2月
●ヘラクレスの大冒険(BPS)2月下旬→春頃
●可変走攻ガンバイク(ソニー・ミュージックエンタテインメント)未定
●闘神伝カードクエスト(タカラ)2月→4月2日
●コンプリートサッカー オン・サイド(Tears)1月上旬→1月29日
●NOëL－La neige－／限定版(パイオニアLDC)2月
●The Legend Of HeroesIII 白き魔女～もうひとつの英雄たちの物語(G.M.F)1月15日→2月中旬
●村田 基のバッシング・ビート(イースリースタッフ)1月29日→2月11日
●マジカル頭脳パワー!!パーティーショック(バップ)12月25日→春頃
●ザ・スターボウリングDX(ユーメディア)1月15日→1月29日
●X.RACING(日本物産)1月→2月11日

セガサターン

【データ変更】

●きゅー爆っく(アクティビジョン・ジャパン)未定
●リターンファイアー(ソフトバンク)未定
●ヘラクレスの大冒険(BPS)春頃
●ファーランドサーガ(TGL)1月15日→1月29日
●じゃんぐリズム(アルトロン)1月→1月15日
●プリンセスクエスト特別限定版(インクリメントP)1月29日→3月19日
●Jリーグ実況炎のストライカー(コナミ)1月29日→3月

ニンテンドウ64

【発売中止】

●バギーブギー(仮)(任天堂)

【データ変更】

●Cu-On-Pa(クオンパ)(T＆Eソフト)未定
●雷のごとく～超高速囲碁(セタ)未定
●森田将棋64(セタ)春頃

ゲームボーイ

なし

スーパーファミコン

【データ変更】

●マジックボール(パウ)未定
●スーパーテトリス2+ボンブリス限定版(BPS)12月下旬→12月19日
●レッキングクルー'98(任天堂)1月→1月1日

PC-FX

なし

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

AOUショー直前ということで，新タイトルが多数発表されている。注目は『電車でGO！2』『ストリートファイターEX2』『セガラリー2』『マイエンジェル3』『タイムクライシス2』あたりか。『デッド オア アライブ++』は，サターン版をベースにした改良バージョン。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
3月予定	アストラスーパースターズ	対戦格闘	サンソフト
	上海 真的武勇	パズル	サンソフト
	★電車でGO！2 高速編	SLG	タイトー
春頃予定	堕落天使	対戦格闘	彩京
	★セガラリー・チャンピオンシップ 2	レーシング	セガ
未定	★ストリートファイターEX 2	対戦格闘	アリカ／カプコン
	スターグラディエイター 2	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターZERO 3	対戦格闘	カプコン
	バトルトライスト	対戦格闘	コナミ
	カショキング	アクションパズル	ジャレコ
	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	アクション	セガ
	ファイティングバイパーズ 2	対戦格闘	セガ
	サイキックフォース2012	対戦格闘	タイトー
	★ぽっぷんぽっぷ	アクションパズル	タイトー
	★テクモワールドカップ'98	サッカー	テクモ
	★子育てクイズ マイエンジェル 3	クイズ	ナムコ
	★タイムクライシス 2	ガンシューティング	ナムコ
	★ダウンヒルバイカーズ	レーシング	ナムコ
	★パニックパーク	アクション	ナムコ
	アシュラブレード	対戦格闘	フウキ
▼MVS			
未定	★リアルバウト餓狼伝説 2 ～THE NEW COMERS	対戦格闘	SNK
▼ST-V対応			
冬頃予定	★デッド オア アライブ++ (プラスプラス)	対戦格闘	テクモ
春頃予定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス
未定	バーチャルマージャンII ～マイ・フェア・レディ	麻雀	マイクロネット

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ギャルジャン（童）未定●ユキブタマン-P（カネコ）未定●GTIクラブ バーチャルギアバージョン（コナミ）未定●対戦麻雀ファイナルロマンス4（ビデオシステム）12月上旬→1月●ゼロガンナー（彩京）12月中旬→12月19日●クールボーダーズ アーケードジャム（ウエップシステム）1月下旬→1月29日●リベロ・グランデ（ナムコ）12月→12月中旬●新日本プロレスリング闘魂烈伝 3 ～アーケードエディション（ナムコ／トミー）12月下旬→12月中旬●ブレイジングスター（SNK／夢工房）1月→1月19日

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase ネオジオ新作発売予定表

『リアルバウト餓狼伝説』の続編と，『メタルスラッグ2』が新しく発表されている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
春頃予定	★メタルスラッグ 2	アクション	SNK	未定
未定	★リアルバウト餓狼伝説 2 ～THE NEW COMERS	対戦格闘	SNK	未定
	ブレイジングスター	シューティング	夢工房	未定
▼ネオジオCD				
3月26日	～幕末浪漫～月華の剣士	対戦格闘	SNK	6,800円
春頃予定	★メタルスラッグ 2	アクション	SNK	未定
未定	★リアルバウト餓狼伝説 2 ～THE NEW COMERS	対戦格闘	SNK	未定
	QP	オムニバス	サクセス	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

『センチ』はサントラ以外に校歌集も発売される。『月とき』はアンコール盤がリリース。

発売日	タイトル	発売元	価格
▼CD(アルバム)			
2月10日	トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart ショートエピソードVol. 1	ワンダーエンターテイメント	未定
2月13日	★下級生 ドラマCD 1	ピンクパイナップル	2,913円
2月28日	★センチメンタルグラフティ オリジナル・サウンドトラック	NECインターチャネル	〈込〉2,800円
2月予定	ブルーブレイカー ラジオドラマCD Vol. 3	ブロッコリー	2,800円
3月1日	チョロQ ジェットレインボーウイングス オリジナルサウンドトラック	キティレコード	〈込〉2,548円
	★アンジェリーク～Hello Again！	光栄	〈込〉2,500円
	パワードール プロジェクトα オリジナルサウンドトラック	バップ	〈込〉2,940円
	★フォトジェニック	メディアリング	〈込〉2,548円
3月4日	ツインビーPARADISE 5th Anniversary	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
	★ドラマCD「マリーのアトリエ」～ザールブルグの錬金術士③～	ムービック	〈込〉2,730円
3月5日	ゼノギアス オリジナルサウンドトラック	デジキューブ	〈込〉2,718円
	★双界儀 サウンドトラック	デジキューブ	未定
3月10日	トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart ショートエピソードVol. 2	ワンダーエンターテイメント	未定
3月11日	★スーチーパイアドベンチャー～ドキドキ♥ナイトメア DOKI★DOKIヴォーカルコレクション	東芝EMI(ユーメックス)	〈込〉2,548円
	★アンシャントロマン オリジナルサウンドトラック	日本クラウン	〈込〉2,500円
	★ツアーパーティー～卒業旅行に行こう ドラマCD	日本クラウン	〈込〉2,500円
	★海岸でリーチ！ ドラマCD	日本クラウン	〈込〉2,500円
3月18日	エンジェルボイスメモリアル ポケットラブVol. 3	ファーストスマイル	2,427円
	★スーパーロボットスピリッツ ロボットソングメドレー＋BGM(仮)	ファーストスマイル	2,427円
3月21日	バイオ ハザード ドラマアルバム～運命のラクーンシティVol. 2	セルピュータ	未定
	★マーヴル VS.カプコン オリジナルサウンドトラック	セルピュータ	〈込〉2,100円
3月25日	バトルアスリーテス大運動会TV アスリートサウンドトラックスJUMP	パイオニアLDC	〈込〉3,059円
	★センチメンタルグラフティ 校歌集	ムービック	2,800円
3月27日	★アニメ がんばれゴエモン オリジナルサントラVol. 2	コナミ／キングレコード	〈込〉2,548円
	★ときめきメモリアル 虹色の青春forever Vol. 3	コナミ／キングレコード	〈込〉2,854円
	★ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクションFINALE(仮)	コナミ／キングレコード	〈込〉2,243円
	★下級生 ドラマCD 1	ピンクパイナップル	2,913円
4月3日	★月刊ときめきメモリアル アンコール	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
	★ツインビーRPG オリジナル・ゲーム・サントラ	コナミ／キングレコード	〈込〉2,355円
	藤崎詩織 Piano collection	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
4月10日	トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart ショートエピソードVol. 3	ワンダーエンターテイメント	未定
4月16日	★トリフェルズ魔法学園物語～エーベル騎士団ナイツ編	東芝EMI(ユーメックス)	〈込〉2,548円
4月17日	★ゲーム天国～戦え！DJ戦隊ゲーテンジャー～(仮)	ファーストスマイル	未定
	★慟哭そして… オリジナルサウンドトラック＆ヴォイスコレクション(仮)	ファーストスマイル	未定
4月22日	バイオ ハザード ドラマアルバム～運命のラクーンシティVol. 3	セルピュータ	未定
5月1日	★ルームメイト3 サウンドトラック集	データム・ポリスター	未定
春頃予定	スターグラディエイター 2 オリジナルサウンドトラック	セルピュータ	未定
	英雄志願 オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	〈込〉2,548円
▼CD(シングル)			
1月21日	★あなたの涙の場所になりたい／田中有紀美	ポニーキャニオン	〈込〉1,020円
1月28日	★青空のknife／守永初美	avex	〈込〉1,020円
3月1日	★アンジェリークSpecial 2 協力者コレクション①～ヴィクトール	光栄	〈込〉1,020円
	★アンジェリークSpecial 2 協力者コレクション②～セイラン	光栄	〈込〉1,020円
3月4日	(タイトル未定)／藤崎詩織	コナミ／キングレコード	〈込〉1,020円
3月18日	★スーパーロボットスピリッツ(仮)	ファーストスマイル	971円
4月3日	★みつめて／ソフィア	コナミ／キングレコード	〈込〉1,020円
▼VHS＆LD			
2月18日	★VIRUS～ウイルス・バスター・サージ DATA・3 (VHS)	ポリグラム	5,800円
	★VIRUS～ウイルス・バスター・サージ ACT・3 (LD)	ポリグラム	4,800円
2月25日	★バトルアスリーテス大運動会 truck 3	パイオニアLDC	5,500円
2月28日	★Mのツアーメイキングスペシャル(VHS)	日本コロムビア	〈込〉5,040円
3月1日	パワードール プロジェクトα(仮)	バップ	〈込〉6,090円
3月18日	★VIRUS～ウイルス・バスター・サージ DATA・4 (VHS)	ポリグラム	5,800円
	★VIRUS～ウイルス・バスター・サージ ACT・4 (LD)	ポリグラム	4,800円
3月25日	★真・女神転生デビルサマナー Vol. 1～4	ワーナーヴィジョン	各9,800円
3月27日	ヴァンパイアハンター THE ANIMATED SERIES VOL. 4	アミューズビデオ	6,600円
	エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第2巻「素直になれたら」	ピンクパイナップル	6,800円
	エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第3巻「揺れる想い」	ピンクパイナップル	6,800円(通販)
3月上旬	★ポケモンいえるかな?／かけるかな?	メディアファクトリー	2,500円
4月15日	★VIRUS～ウイルス・バスター・サージ ACT・5 (LD)	ポリグラム	4,800円
4月17日	★ROBONATION SUPER LIVE'97 Summer ライヴビデオ(仮)	ファーストスマイル	未定
	★ROBONATION SUPER LIVE'97 Summer ライヴLD(仮)	ファーストスマイル	未定
4月25日	メイキング・オブ・ゲーム攻殻機動隊 ～デジタルアニメーションのすべて～(VHS)	講談社／バンダイビジュアル	1,900円
5月18日	★VIRUS～ウイルス・バスター・サージ ACT・6 (LD)	ポリグラム	4,800円
5月25日	メイキング・オブ・ゲーム攻殻機動隊 ～デジタルアニメーションのすべて～(LD)	講談社／バンダイビジュアル	3,000円
5月29日	エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第4巻「ぬくもりを感じたい」	ピンクパイナップル	6,800円(通販)
5月25日	サクラ大戦～桜華絢爛 第三幕「春は弥生の初戦闘」	バンダイビジュアル	5,800円
5月予定	サイキックフォース 2 巻	ブロッコリー	未定
夏頃予定	サクラ大戦～桜華絢爛 第四幕「真夏の夢の夜」(仮)	バンダイビジュアル	5,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

山下　章

PS，ノートパソコン，携帯電話，DVD，平面テレビ……と所持品がソニー製品に占拠されてきた模様。ソニー教の信者になった？

売れてほしい，この1本

チュンソフトの新作『街』は，一見の価値があるソフトだ。8本のストーリーが，たがいに影響し合うザッピングシステムは，これまでのサウンドノベルとは，ひと味ちがったおもしろさを与えてくれる（全部のバッドエンドを見るまで，相当遊びがいがありそう）。過去の同社の『弟切草』『かまいたちの夜』がそれぞれちがったシナリオ分岐のアイデアを採用していたのに対して，今回もまた新機軸に挑戦しているあたりは，チュンソフトの面目躍如といったところだろう。類似ゲームが山のように発売されている昨今，こうした新しい提案を行なっているソフトは応援してあげたい。

ベニー松山

卒論につづき，立ちはだかる語学試験をことごとくクリアした（本人談）らしい。本当に12年生が卒業できるのか？ 待て次号！

黒の万力出して6点ダメージかっ!?

ギャザのPC版に追加セット『スペルズ・オブ・ジ・エンシェンツ』をインストールしてやり直してみた(英語版な)。RPGモード〝シャンダラー〟をはじめると，なるほど見たことのないカードがバンバン出てくる。パッケージにも使われているJuzam Djinnなんてホントに強くてもうサイコー！ Black Viceも2倍ダメージを与えたりして気分爽快……って，コレとんでもねえ気がするんスけどね？　で，今回はじめて最後の敵に真剣にいどんだワケですよ。400ライフをけずりきるまでに数時間，やっと勝ったと思ったら，エンディングは負けたときと同じもの。ウワー！（サンダー風）

稲垣宗彦

1年半に渡って伸ばしていた髪を切る。「あなたみたいな人，知りません！」とベニー氏のイジメにあい，涙したらしい。

やぱし『QuakeII』でしょう。

主人公は無数の仲間たちと敵の母星に降下作戦を仕掛ける。が，歩きまわってみると，いたるところに転がっているのが，仲間の死体。各所に散らばっている武器は，敵に惨殺された仲間たちが落としたものだったわけだ。中盤以降では，不幸にも殺されずに済んでしまった仲間たちの末路が，これまたグロテスクに描かれている。わかりにくくなった部分もあるけれど，前作よりストーリー性が増した点を評価したい。

さまざまなモジュールやマップのおかげで，前作すらいまだ飽きるにいたってないというのに。『QuakeII』はどれだけの発展を見せてくれるのだろう？　楽しみだ。

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナル・ステージ

藪良小路

人一倍，礼儀作法にうるさいが自分で実践しないので，「会社づとめに向いていない傍若無人タイプ」との烙印を押されている。

肩コリと腰痛がひどくてねぇ（前編）

編集部と読者とを隔てる深淵を埋めるためにと『読者の闘技場forWindows95』ではライターの言動を載せていたのだが，コメントがキツすぎるという意見が多かったので，今度の闘技場ではほとんどライターが登場しないのだが，読者からは善し悪しの反応がないのが現状で，読者が何を望んでいるかと判断に苦慮することしきりの日々に思いつくことと言えば，こちらも立場上いろいろメーカーさんからおもしろい話とかを聞けるので，そういったことをダラダラ書きながら読者とダベってしまうコーナーもあったら楽しいなぁと考えるんだが，読者はいかがお思いでしょうか，どっぺん。

加藤義文

『ディディーコングレーシング』に登場するタージの歌をマスター。が，編集部で歌っていたらヒンシュクを買ったようだ。

『EX2』に期待大ッ！ なのです

先日，渋谷某所にて『EX2』のロケテストが行なわれた。いざやってみると，前作のアツいパワーはそのままに，さらなる進化をとげていることが判明。残念なことに今月この場では詳細をお伝えすることができないが，確実におもしろくなっていることだけはまちがいナイ。発売後にバリバリ連勝したい人は，いまからでもPS版『EXplusα』をヤリ込んで予習しておけば絶対に役に立つハズ！　それが証拠に，ロケテストだというのにもかかわらず，ウマいプレイヤーが大量にいたのだ。前作はちょっとおとなしめだったけど『EX2』はみんなで盛り上げていこうぜ!?

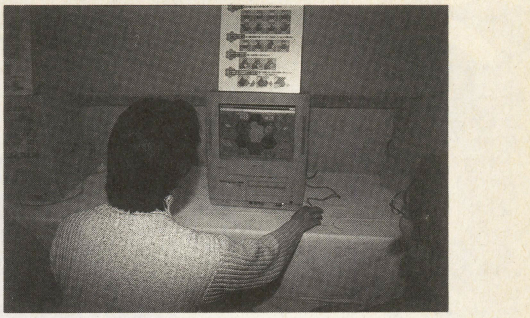
白川大輔

とてつもなく忙しい時期だというのに，39度の高熱でフラフラ。この寒いなか，毛布1枚で寝てりゃ誰だってね。

楽しい気分を味わえたことに感謝

編集部に『バイオハザード 2』のサンプルが届いたので，さっそくプレイしてみた。「テーマとなっている〝恐怖〟をあおるための演出，ゾンビたちと戦うアクション・シーンはすばらしいが，AVGとしてはどうなんだろう？」というのがはじめの感想だったが，とあるアイテムの隠されている場所を知ったとき，考えをあらためさせられた。カプコンの『バイオ』制作スタッフたちに見事に裏をかかれた気分。AVGをやっていてこういうことは，はじめてだ。この気分を味わうためだけに，本作を購入しても決してソンはしない……そう言えるだけのものが『バイオハザード 2』にはある。

グローカルヘキサイト大会優勝記念
ヘキサーへの道



年の瀬も迫った12月18日に行われた，NECインターチャネル主催『グローカルヘキサイト』ゲーム大会でベーマガ・チームが見事に優勝したのだ。特別にページをもらったので，大会のくわしい模様をレポートするぞ。 （文／カズーと読んでね・渡辺Kazoo）

ある日の午後のこと

12月某日，NECインターチャネルからパズルゲーム『グローカルヘキサイト』を使った大会が行なわれるという通知がベーマガ編集部に届いた。優勝者に贈られるという豪華賞品に目がくらんだ（かどうかは知らないが）片平番長は，0.5秒で出場を決意。しかし，ふたりで出場ということなので相棒を捜しているところに，ひとりのライターが目にとまった。

「渡辺さぁん，パズルゲームの大会があるんだけど，行かにゃい？」

「えぇ，いーですけど。で，いつなんですか？」

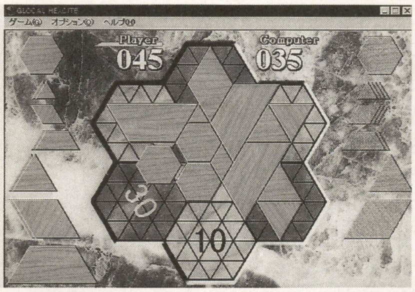
「1時間後」

「なにーっ!?」

こうしてKazooは，たった30分の練習で大会に出場するハメになった。

これが新世紀思考型パズル『グローカルヘキサイト』だ

さて，今回の大会で使用された『グローカルヘキサイト』。これは，ランダムに配られる7種類の駒を中央の盤面に交互に置いていき，双方とも置くスペースがなくなるか，手駒がなくなった時点での得点を競うというルールのゲーム。点数は駒を置いたときに加算され，特定の陣地を埋めたときなどはボーナス得点が手に入る。逆に，最終的に残ってしまった駒の分は，点数が引かれてしまうのだ。積極的にボーナス点を取りにいったり，相手のジャマをして駒を残させたり，対局方法も多彩。シンプルでありながら，なかなか奥の深いパズルゲームだぞ。

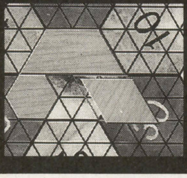


◀これがゲーム画面。シックでイイかんじだ

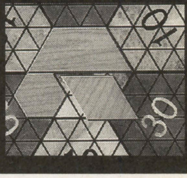
◆駒の置きかた講座◆

新たに置く駒は，すでに置かれている駒に，自身の一辺が完全に接するようにしなければ置けない。

○置ける



×置けない



それで実際，大会のほうはどうなったのさ

大会は，パーティ形式でなごやかに行なわれた。ルールは，ふたりがそれぞれ対局し，合計点の高いチームが勝ち抜き。決勝は，総当たりで行なうというもの。

初戦。片平番長のまさかの苦戦で，ベーマガ側＋120，コンプティーク側＋120となり決定戦を行なうことになったが，「一度の負けは一度の勝ちで償（つぐな）ってみせる！」と豪語した片平番長がこれに勝利し，なんとか決勝リーグに進んだ。

	ログイン	ベーマガ	電撃王	TOTAL
ログイン		－5	＋230	＋225
ベーマガ	＋5		＋235	＋240
電撃王	－230	－235		－465

決勝リーグは，ベーマガ，ログイン，電撃王という顔ぶれ。第1戦のログイン対ベーマガでは，ミスがつづいてKazooは－95点という散々な結果だったが，いよいよ実力発揮の片平番長の活躍により，なんとか合計＋5点で終わることができた。

つづく第2戦。なんとログインが電撃王に＋230点という大差で勝ってしまった。

「これはもうダメだ」

そう思い，なかばあきらめて第3戦をはじめたKazooだが，相手には処理しづらい大駒が，こちらにはなにかと使える小駒が多いという理想的な配牌！

「まだだ。まだ終わってねぇ」

と勝手なことをほざきだしたKazooの，相手のジャマをし，駒を残させる戦法がキマリ，＋140点で勝利。でもまだ100点近く差がある。つぎの片平番長は，中盤まで相手とほぼ同点。だが，そのとき片平番長の顔に浮かんでいた不敵な笑みの意味を，Kazooはわかっていなかった。番長は陣地ボーナスを狙っていたのだ。残していた小駒を利用して一気に点数をかせぎ，ついには逆転，優勝してしまった。おそるべし！ 片平番長！

◀賞品のモバイルギアを受け取る片平番長。喜びを隠しきれない様子

かくして見事大会に優勝したが，その帰り道，片平番長がゲームのことより先に

「スシがうまかったねー」

と言ったのは忘れられない……。

キミが決める!!

1997ビデオゲームグランプリ

ノミネート作品発表!

キミの1票で、今年のベスト・ゲームが決まる!

ベーマガ読者のみなさんに投票していただき，その年のベスト・ビデオゲームを選ぶ『ビデオゲーム・グランプリ』。今回は，'97年1月1日から，'97年12月31日までに発売された109タイトルがノミネートされました。みなさんからのアツい1票をお待ちしています。(担当：開田清隆)

投票方法

右ページのリストのなかから，以下の8つの部門の賞を選んでいただきます。

①総合グランプリ

'97年のゲームのなかで，おもしろいと思ったゲーム，好きなゲームを，1位から3位までの3タイトル選んでください。選んだ理由も書いてください。

②シューティング・オブ・ザ・イヤー
③アクション・オブ・ザ・イヤー
④対戦格闘・オブ・ザ・イヤー
⑤ザ・ベスト・オブ・グラフィック
⑥ザ・ベスト・オブ・サウンド
⑦ザ・ベスト・オブ・アイデア
⑧メーカー人気投票

②～⑧については，各部門ごとにひとつずつ選んでください。具体的なコメント，選んだ理由もお願いします。

以上すべての項目を記入して，下記まで応募してください（応募してくださったかたのなかから，抽選で10名に，ALL ABOUT シリーズをプレゼント!)。しめ切りは2月28日消印有効，発表は5月号で行ないます。さあ，キミの手で，歴史に残るビデオゲームを選ぼう!!

応募先：
〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン
編集部
「1997ビデオゲーム・グランプリ」係

➔ハガキ記入例

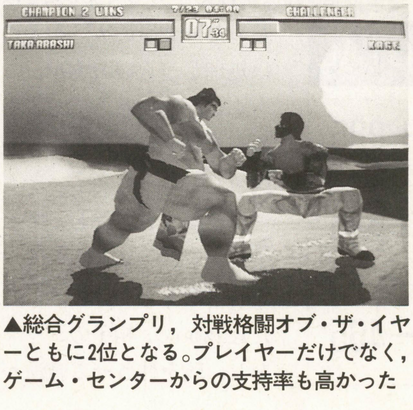
①総合グランプリ
1位（19）ヴァンパイア セイヴァー
ジェダやリリスなど，新キャラがよかった。『セイヴァー2』よりも好き
2位（74）電車でGO!
さすがはシミュレータの老舗の作品
3位（51）ハウス・オブ・ザ・デッド
難易度は高かったけど，演出が最高
②シューティング・オブ・ザ・イヤー
（2）怒首領蜂
これが，弾避けの質的変換のさきがけ
③アクション・オブ・ザ・イヤー
（35）ビートマニア
曲がノリノリ。DJバトルがアツい
④対戦格闘・オブ・ザ・イヤー
（19）ヴァンパイア セイヴァー
97年に，一番遊んだゲーム
⑤ザ・ベスト・オブ・グラフィック
（36）ファイティング武術
COBRAボードの実力はハンパじゃない
⑥ザ・ベスト・オブ・サウンド
（72）Gダライアス
これはもう，芸術の領域。世界を感じる
⑦ザ・ベスト・オブ・アイデア
（49）ゲットバス
あのロッドは，釣りゲー最強のデバイス
⑧メーカー人気投票
カプコン
『セイヴァー』，『ストIII』など，ハイクオリティな2D格闘で楽しませてくれたから

前回のビデオゲームグランプリを盛り上げた3タイトル

レイストーム／タイトー

▲総合グランプリ1位，シューティング・オブ・ザ・イヤーで1位を獲得。ロックオン・レーザーや各ステージの演出が評価されたようだ

バーチャファイター3／セガ



▲総合グランプリ，対戦格闘オブ・ザ・イヤーともに2位となる。プレイヤーだけでなく，ゲーム・センターからの支持率も高かった

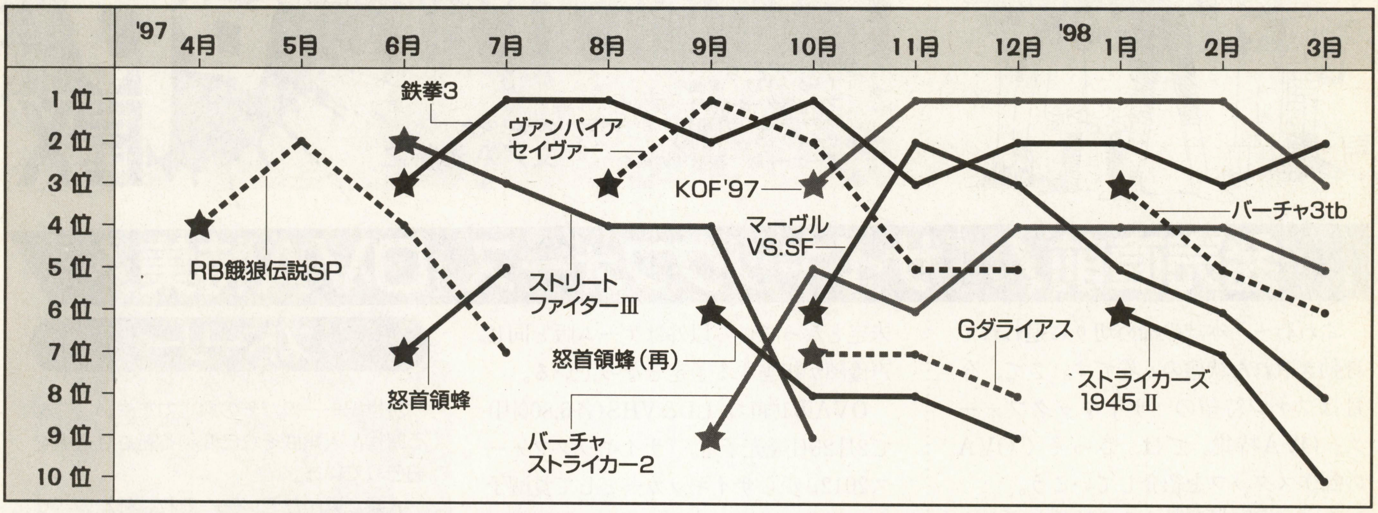
ストリートファイターZERO2／カプコン

▲対戦格闘オブ・ザ・イヤーで1位に輝いた，'96年最強の2D格闘。オリジナルコンボやドラマチックバトルなど，新要素が満載だった

特別参考資料

アーケードゲーム HOT 10 SPECIAL

毎月，チャレハイ参加店の協力で決定している「アーケードゲーム HOT10」。下は，そこに3か月以上ランクインしたタイトルの順位の推移をグラフにしたものです。投票の参考にしてください。



1997年ビデオゲーム・グランプリ ノミネート作品リスト

アトラス

1	グルーヴ オン ファイト	対戦格闘
2	怒首領蜂	シューティング
3	ヘヴンズゲート	対戦格闘

SNK

4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	対戦格闘
5	サンフランシスコラッシュ	レーシング
6	侍魂～サムライスピリッツ	対戦格闘
7	～幕末浪漫～月華の剣士	対戦格闘
8	マキシマムフォース	ガン・シューティング
9	ラウンドトリップRV	レーシング
10	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	対戦格闘

カネコ

11	ギャルズパニックS	アクション
12	さるかにハムぞう	対戦ブロックくずし
13	ジャンジャンパラダイス2	麻雀
14	閃激ストライカー	シューティング

カプコン

15	カプコンスポーツクラブ	スポーツ
16	私立ジャスティス学園	対戦格闘
17	ストリートファイターⅢ	対戦格闘
18	ストリートファイターⅢ 2ndインパクト～ジャイアントアタック	対戦格闘
19	ヴァンパイア セイヴァー	対戦格闘
20	ヴァンパイア セイヴァー2	対戦格闘
21	ヴァンパイア ハンター2	対戦格闘
22	バトルサーキット	格闘アクション
23	ポケットファイター	対戦格闘
24	マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター	対戦格闘

コナミ

25	ウイニングスパイク	バレーボール
26	ウェディングラプソディ	クイズ
27	オペレーションサンダーハリケーン	ガン・シューティング
28	ソーラーアサルト	シューティング
29	トータルバイス	ガン・シューティング
30	とべ！ ポリスターズ	シューティング
31	ときめきメモリアル おしえてyour heart	SLG
32	ときめきメモリアル おしえてyour heartシールバージョンプラス	SLG
33	ハングパイロット	ハンググライダー
34	ハンドルチャンプ	オムニバス
35	ビートマニア	アクション
36	ファイティング武術	対戦格闘
37	ファイティング武術2nd	対戦格闘
38	レーシングジャム	レーシング

彩京

39	ストライカーズ1945Ⅱ	シューティング
40	ゼロガンナー	3Dシューティング
41	ソルディバイド	シューティング
42	対戦ホットギミック	麻雀

ザウルス

43	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー～ウルトラ電流イライラ棒	アクション
44	ショックトルーパーズ	シューティング

ジャレコ

45	オーバーREV	レーシング
46	テトリスプラス2	アクションパズル
47	VS麻雀プランニュースターズ	麻雀

セガ

48	ウィンターヒート	アクション
49	ゲットバス	釣り
50	コラムス97	アクションパズル
51	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	ガン・シューティング
52	ザ・ロスト・ワールド～ジュラシックパーク	ガン・シューティング
53	ザ・ロスト・ワールド スペシャル	ガン・シューティング
54	スカッドレース ツイン	レーシング
55	スカッドレース プラス	レーシング
56	スキーチャンプ	スキー
57	セガ・ウォータースキー	水上スキー
58	全日本プロレス フィーチャリングバーチャ	プロレス
59	ダイナマイトベースボール'97	野球
60	トップスケーター	スケートボード
61	花組対戦コラムス	アクションパズル
62	バーチャストライカー2	サッカー
63	バーチャファイター3tb	対戦格闘
64	ハーレーダビッドソン&L.A.ライダーズ	レーシング
65	ビハインド・エネミー・ラインズ	ガン・シューティング
66	マルちゃんdeグー	オムニバス
67	モーターレイド	レーシング
68	ル・マン24	レーシング

タイトー

69	アルカノイドR（リターンズ）	ブロックくずし
70	きらめきスターロード イントロ倶楽部	クイズ
71	サイドバイサイド2 エボルツィオーネ	レーシング
72	Gダライアス	シューティング
73	Gダライアス Ver.2	シューティング
74	電車でGO!	トレインSLG
75	ファイターズインパクトA（エース）	対戦格闘
76	プチカラット	アクションパズル
77	まじかるでーと～卒業告白大作戦	オムニバス

ナムコ

78	アルペンレーサー2	コンパクトスキー
79	アルマジロレーシング	レーシング
80	子育てクイズ マイエンジェル2	クイズ
81	スタースイープ	アクションパズル
82	スーパーワールドスタジアム'97	野球
83	鉄拳3	対戦格闘
84	闘魂烈伝3 アーケードエディション	プロレス
85	ファイナルハロン	競馬
86	ポケットレーサー	レーシング
87	ラピッドリバー	川下り
88	リベロ・グランデ	サッカー

ビスコ

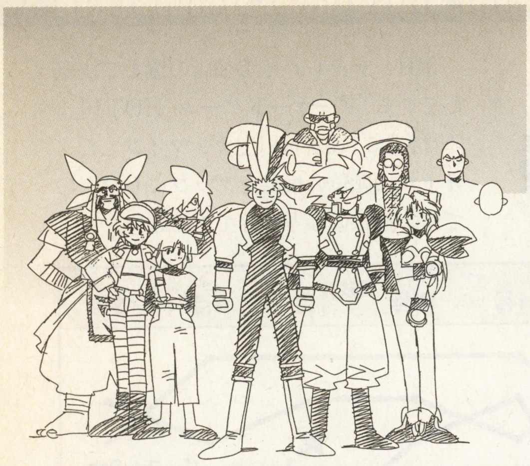
89	恋こいしましょ2	花札
90	清水市代 女流四冠王監修女流将棋教室	将棋
91	モンスタースライダー	アクションパズル

ビデオシステム

92	3on3 ダンクマッドネス	ストリートバスケ
93	ソニックウイングスリミテッド	シューティング

その他

94	ストリートファイターEXプラス（アリカ/カプコン）	対戦格闘
95	中國龍Ⅱ（アルタ）	パズル
96	コットン2（サクセス）	シューティング
97	麻雀ハイパーリアクション2（サミー）	麻雀
98	ライデンファイターズ2 オペレーションヘルダイブ（セイブ開発）	シューティング
99	スーパーリアル麻雀P7（セタ）	麻雀
100	ファインドラブ（ダイキ）	パズル
101	ギャロップレーサー2（テクモ）	競馬
102	マジカルドロップⅢ（データイースト）	アクションパズル
103	ネオ・ボンバーマン（ハドソン）	アクション
104	クイズ！美少女戦士セーラームーン～知力・体力・時の運（バンプレスト）	クイズ
105	マネーアイドルエクスチェンジャー（フェイス）	アクションパズル
106	紫炎龍（童）	シューティング
107	ブラッディロア（エイティング/ライジング）	対戦格闘
108	ロジックプロ2（エイブル）	パズル
109	麻雀学園祭（メイクソフトウェア）	麻雀



サイキックフォース命EX

PSYCHIC FORCE

■発売元：タイトー
■DATA
●サイキックフォース(EX)
アーケード版：稼働中
プレイステーション版：発売中
サターン版：3月発売予定(発売元：ゲームバンク)
●サイキックフォース2012
アーケード版：稼働時期未定

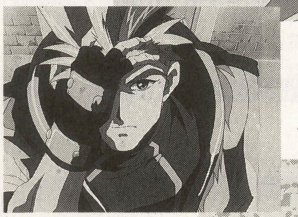
文／八巻将之

発売直前！『サイキックフォース』OVA特集！

ふわわ～，本誌の締め切りに追われて身動き取れん状態の八巻です。さて，今月はファン待望の『サイキックフォース』OVA特集。では，さっそくOVAの制作スタッフを紹介していこう。

まず，総監督を勤めるのは言わずと知れた大貫健一氏。ゲーム版の公式イラストレーターってことで，ファンにはもうおなじみだよね。今回は総監督に加えてキャラクターデザインも担当するという力の入れよう。コイツは心強い！　脚本は「ガンダムX」や「勇者」シリーズなどで知られる川崎ヒロユキ，高山克彦の両氏が担当。ゲーム版とはちがう独自の世界観を構築していくとのことなので，こちらは今後の続報に注目だ。そして，ファンにとってはもっとも気になる点であろう声優陣。これは，バーン役が関智一，ウェンディー役が氷上恭子，ゲイツ役が未定となっている以外はゲーム版と同じ声優陣が担当する予定となっている。

OVA第1弾は，LD&VHS(各6,800円)で2月25日発売予定。『サイキックフォース2012』からサイキッカーとして覚醒予定の読者諸君は，このOVAで世界観を予習しておくといいんじゃないかな？



◀▲何かにおびえるように目を見開くキースと，苦悩するバーン。どんなドラマが待っているのか!?

ストーリー

21世紀――核がその抑止力を失いつつある時代，人類はそれに変わる新たな選択を迫られていた。

人類が選んだモノ――それは超能力「サイキックフォース」。

軍の調査の名のもと，多くの超能力者[サイキッカー］が捕獲され，実験体となり，そして廃棄された。

そして2007年。米国の実験施設から，ひとりの実験体が脱出した。

その名はキース・エヴァンス。

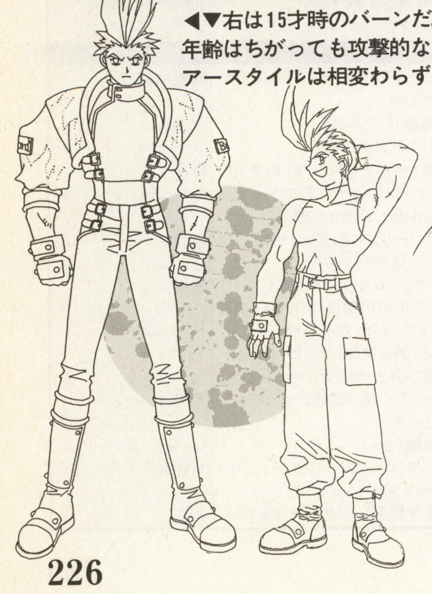
孤独な逃走の途中，彼はひとりの少年と出会う。

少年の名はバーン・グリフィス。

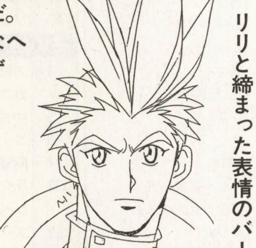
少年との出会いは，キースにとって生まれてはじめて心の安らぎを与えてくれるものであった。平穏な生活と，はじめての友人。しかし，彼の持つ能力は，そのふたつさえも奪おうとしていた。

The Characters

バーン・グリフィス



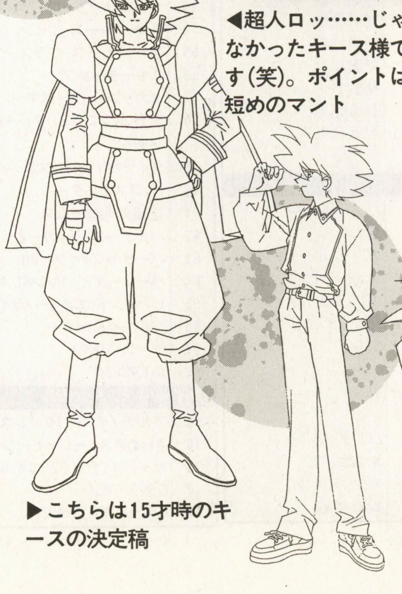
◀▼右は15才時のバーンだ。年齢はちがっても攻撃的なヘアースタイルは相変わらず



◀なかなかお目にかかれないキリリと締まった表情のバーン

▶バーン（15才時）のアップ。やっぱりチョット幼いかな？

キース・エヴァンス

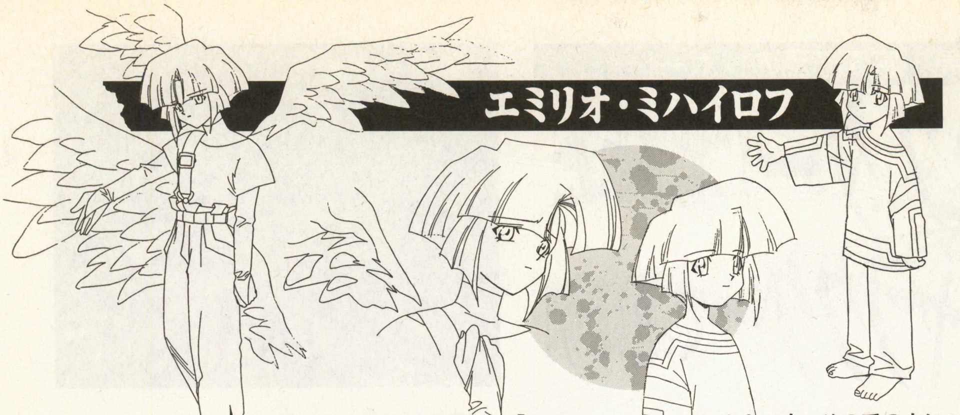


◀超人ロッ……じゃなかったキース様です(笑)。ポイントは短めのマント

▶こちらは15才時のキースの決定稿

▲下は15才時のキース。この反抗するような視線は誰に向けられているのか？

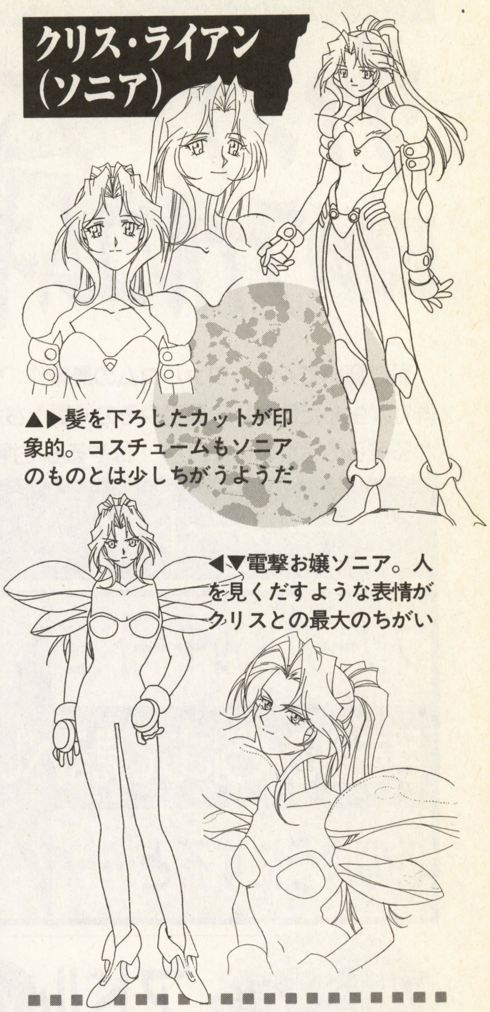
エミリオ・ミハイロフ



◀▲グレる前のエミリオ。「アニメになったら誰も勝てない」説は，はたして真実なのか!?（笑）

▲エミリオ11才。その手の人にはたまらんものがありそうなカットですが……いかがか!?

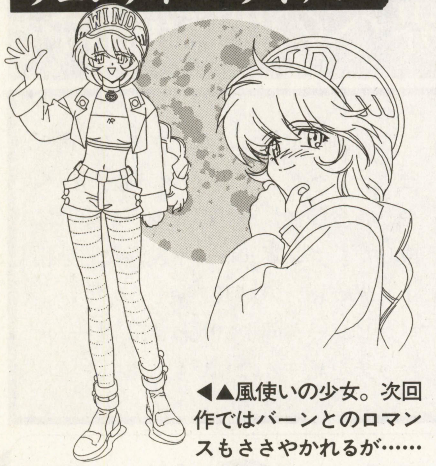
クリス・ライアン（ソニア）



▲▶髪を下ろしたカットが印象的。コスチュームもソニアのものとは少しちがうようだ

◀▼電撃お嬢ソニア。人を見くだすような表情がクリスとの最大のちがい

ウェンディー・ライアン



◀▲風使いの少女。次回作ではバーンとのロマンスもささやかれるが……

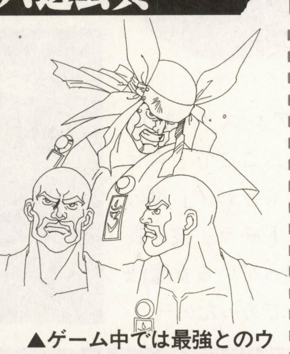
リチャード・ウォン

▼▶時を駆ける社長。やっぱりOVAでもコイツが黒幕なのかなぁ？

ブラド・キルステン

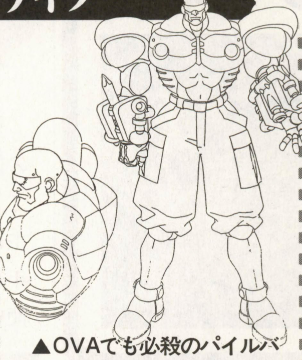
▲こんなツメで刺されたら即死しちゃいます。ホント

六道玄真



▲ゲーム中では最強とのウワサも。OVAでは……？

ゲイツ

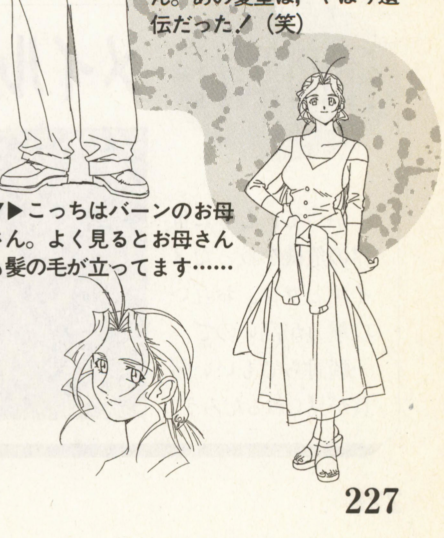


▲OVAでも必殺のパイルバンカーが炸裂するか!?

OVAオリジナルキャラクターも登場！

◀▲これはバーンの親父さん。あの髪型は，やはり遺伝だった！（笑）

▼▶こっちはバーンのお母さん。よく見るとお母さんも髪の毛が立ってます……



開発者が語る！ 『サイキックフォース2012』開発手記 その9

文／神村 武（プロジェクト・リーダー）

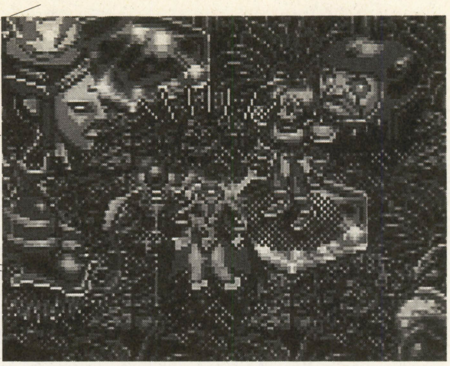
さて，今回は『サイキックフォース（以下PF）』の世界を演出するもののひとつ，“背景”についてお話ししたいと思います。

本シリーズの背景は従来の格闘ゲームにありがちな定番（＝各キャラのプロフィールにもとづいた）のそれではなく，あくまで『PF』の雰囲気を演出するために設定されています。前作ではキャラごとに専用ステージが設定されていましたが，『PF2012』では固定の背景というのはとくに決めていません。そもそも『PF』の場合，第○回格闘大会とかいうものに出場するのではなく，それぞれのキャラがそれぞれの目的に向かって生死を賭けた闘いに身を投じる……という話なので，別に固定の場所というのはいらないと考えています。

ですから『PF2012』では，同じキャラと闘う場合でも，背景はちがうということがあると思います。場所を選ばず，闘いがはじまる……まさしく『PF』の世界観を象徴する展開だとは思いませんか？

ファルコム・ファン絶対必見・感涙必至のレポート

ヴァンテージマスターに隠された伝説のファルコムキャラクターで遊ぼう!!

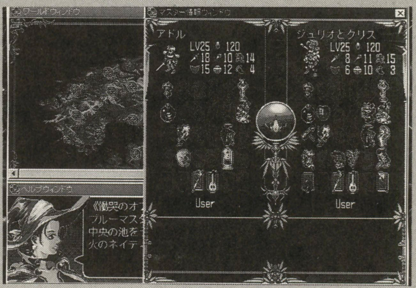


■日本ファルコム　■Windows95
■10,800円　■シミュレーションRPG
■発売中

見て驚いてくれ。ファルコムの最新作『ヴァンテージ・マスター』には，な，なんと，同社が生んだ懐かしの勇者やその仲間たちが隠されているのだ。六角ヘクス上を動きまわる彼らの活躍はいかに!? はやる心を押さえて，まずは一読！　（文／千歳秋吉）

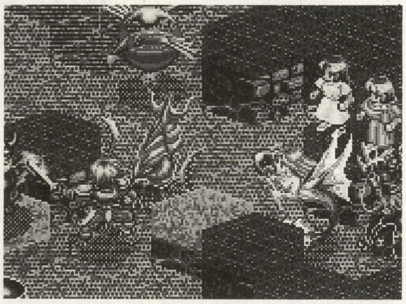
キーワードは「V」と「M」！ 新たなる世界への門を開け

フリーバトルモードで
目を皿のようにして見るべし
このようにすると……



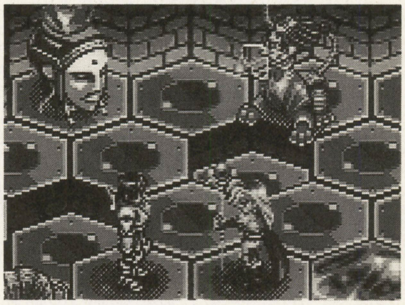
左の画面を作ったら，マスター選択を実行すべし。そのなかに「魔法使い」や「賞金稼ぎ」などのキャラがいれば成功だ。コンピュータや友人などを相手に思い思いの対戦を楽しんでくれ。コンピュータ同士に戦わせ，ドリーム・マッチを見守るのもおもしろいぞ。

夢の対決　アドル VS レア&フィーナ



女性遍歴の多い冒険者アドルに，とうとう女神の裁きが下る!? 相手は昔の恋人（?），フィーナとその仲間レア。

宿命の決闘　アレス VS ドーラ



「アレス！ 師匠の仇，ここでとらせてもらうわ！」声の主はドーラ。彼を長年追っている女魔法使いであった……。

仲間割れ　メイル VS ガウ

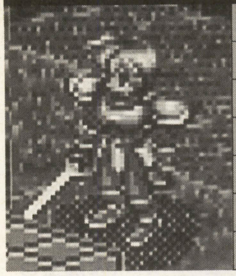
かつて，ともに世界の危機を救ったメイルとガウ。お互い攻撃力が高いので，一騎討ちでもいい勝負が見られるだろう。

ダブルス　レア&フィーナ VS ジュリオとクリス

テニスにおけるダブルスの試合をほうふつとさせる組み合わせ。いかに先に奇襲をキメるかが勝負の分かれ目だ。

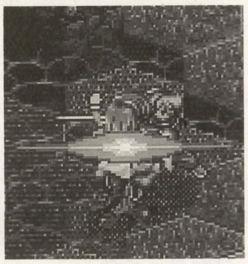
©日本ファルコム

アドル（『イース』シリーズ）



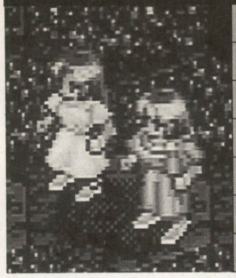
クラス	冒険者
攻撃	9
防御	7
魔力	5
魔防	6
早さ	12
移動	4

『イース』シリーズの主人公。攻撃力は，隠れマスター中でも最強。冒険者の意地を見せるか。



攻撃
サイドスラッシュ

レア&フィーナ（『イース』シリーズ）

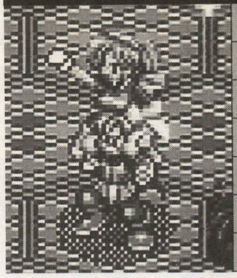


クラス	女神様
攻撃	1
防御	3
魔力	8
魔防	6
早さ	13
移動	4

『イース』における女神。天から「イースの本」や「ルーのぬいぐるみ」を落下させてくる。

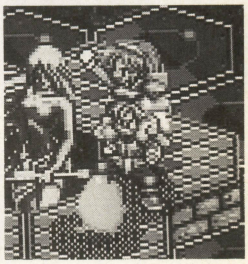
攻撃
ツインブリーチ

ジュリオとクリス（『英雄伝説III～白き魔女』）



クラス	巡礼の旅人
攻撃	4
防御	3
魔力	5
魔防	5
早さ	13
移動	3

巡礼の旅をしている幼なじみ。下の少年がジュリオで，上でエラそうにしてる少女がクリス。

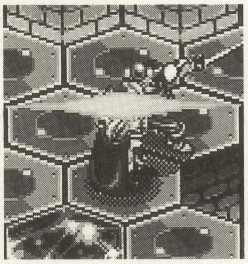


攻撃
行け行けGOGO

アレス（『ブランディッシュ』シリーズ）

クラス	賞金首
攻撃	7
防御	5
魔力	6
魔防	4
早さ	12
移動	4

法外な賞金をかけられつつ，各地をさすらう戦士。その顔を正面から見た者はいないという。



攻撃
……

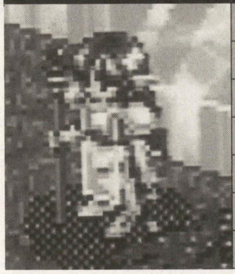
ドーラ（『ブランディッシュ』シリーズ）

クラス	魔法使い
攻撃	2
防御	3
魔力	7
魔防	5
早さ	11
移動	4

アレスに師匠を殺されたと思い，仇討ちに燃える女魔法使い。ドジと高笑いがよく似合う。

攻撃
ソーサルワンド

クレール（『ブランディッシュVT』）

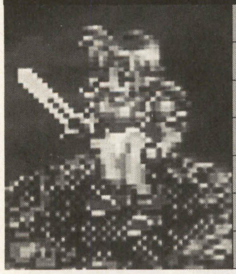


クラス	暁の巫女
攻撃	5
防御	4
魔力	7
魔防	5
早さ	10
移動	4

清らかな心を持つエルフの巫女。だが，怒らせると魔力で獣に変身する，謎多き少女である。

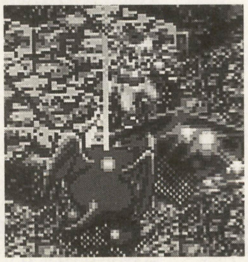
攻撃
メタモルフォシス

メイル（『ぽっぷるメイル』）



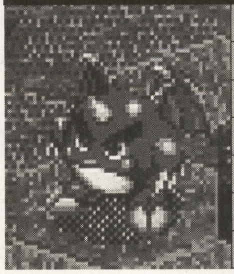
クラス	賞金稼ぎ
攻撃	7
防御	6
魔力	5
魔防	3
早さ	13
移動	4

賞金稼ぎをしているエルフ。性格は元気かつゲンキンで，金になりそうなことには目がない。



攻撃
ゼニスブレイカー

ガウ（『ぽっぷるメイル』）

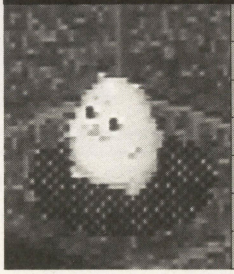


クラス	怪獣
攻撃	8
防御	7
魔力	4
魔防	4
早さ	13
移動	5

かつてメイルの仲間だった怪獣。当時は口から炎を吐いたが，現在はシッポを武器としている。

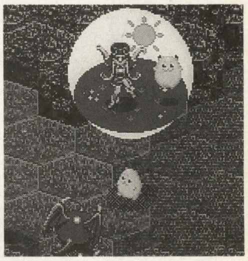
攻撃
テイルアタック

チュウチュウ（『ヴァンテージ・マスター』）



クラス	珍獣
攻撃	3
防御	3
魔力	5
魔防	4
早さ	12
移動	5

高貴な人々のあいだでペットにされている珍獣。戦闘中も飼い主のことをたびたび思い出す。



攻撃
ザ・メモリアル

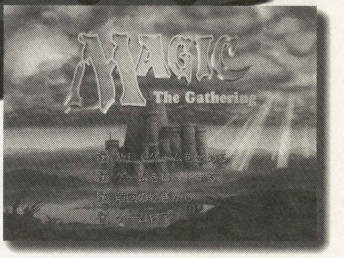
※これらのデータはすべてレベル1の状態のときのものです。

今度は応用だ！

『マジック：ザ・ギャザリング』をパソコンでシミュレート！

上級編 勝つためのコツをおぼえる

『マジック：ザ・ギャザリング』完全日本語版
■メディアクエスト ■発売中
■9,800円 ■Windows95用



前回までのゲームの説明に引き続き，今回は「いかにして勝つか」を対戦そのものとRPGモード……シャンダラー世界での行動のコツに分けて説明してみた。この記事の内容を参考に，各自なりに応用してみてほしい。（文／煌竜＆桂令夫）

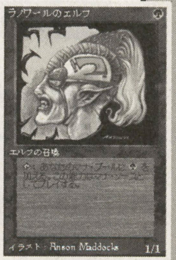
五つの「色」の顔役たち

色の魔法のそれぞれに明確な個性づけがしてあるのが『マジック』の魅力のひとつだ。ここでは各色の代表選手を紹介しよう。このカードをいかに活用し，戦法を組み立てていくかが勝負の分かれ目となる。

白……赤の防御円

赤の呪文（ひとつ）やクリーチャー（1体）の与えるダメージを，わずか1マナで無効化する。各色対応版あり。保身に長けた白の嫌らしさを代表する呪文で，逆に白と戦うときは場に出たコレを解除できる呪文やアーティファクト（魔法の宝物）が必要になる。

緑……ラノワールのエルフ



エルフファンが見たら卒倒しそうなルックスだが，顔に似あわぬ働きもの。タップすると1マナを出すので，序盤に出していけば緑の売りである強力なクリーチャーを出すのがそれだけ早まる。緑を支える緑の下の力持ち。

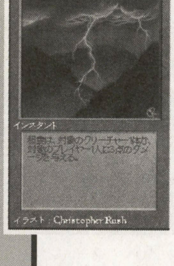
青……対抗呪文

相手の呪文を無効にする。強力。ただし発動には2マナが必要なので，手元にマナを残しておくことを忘れずに。真にカウンターすべき呪文を見切って使うのも大事だ。青を使うと頭を使い，自然と上達が速くなる。

黒……蠢く骸骨

黒はクリーチャーを殺したり，イケニエにしたり，（アンデッドとして）復活させたりするのが得意だ。この骸骨はその代表。殺されても1マナで復活するから，序盤から終盤まで壁として重宝する。

赤……稲妻



わずか1マナで3ポイントのダメージを与える，単純だが効率の高い呪文。クリーチャーに撃ってよし，敵魔法使い本体に撃ってよし。その他「火球」「分解」など，シンプルかつ強力なダメージ呪文が赤の魅力だ。

手軽に組めるデッキ例

『マジック』では1～3色を選んでデッキを組むのがふつう。色数が多くなると，色に対応した土地を場に出さねばならず，どうしても手の進行が遅くなるのだ。ここでは2色デッキの例を紹介しよう。

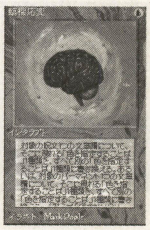
・赤緑クリーチャー＆バーン（大型生物＋火力呪文）……

緑にはマナを生み出す生物が多い。これを利用して大量のマナを調達，赤のドラゴンや緑の大蛇などの大型クリーチャーを早めに出す。赤のダメージ呪文も多めに入れ，相手のクリーチャーを葬り去る。

・青白書き換え

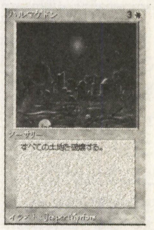
「白騎士」は黒のクリーチャーにはブロックされない。そして青の「臨機応変」はカードの色指定を書き換えることができる。二つを組み合わせると，好きな色の防御をスリ抜ける「白騎士」が誕生。同様に，どんな色の攻撃もかわす「赤の防御円」もできる。この応用で，土地の指定を書き換える「魔法改竄」を使ったさらに高等かつ卑怯な戦法もある。

▼相手が赤なら赤，青なら青の防御をスリ抜けるよう書き換える



・白緑セラマゲドン

緑でマナを加速し，「セラの天使」「ダークウッドの猪」などの大型クリーチャーを出して場の支配を握ったのち，敵味方の土地を全滅させる「ハルマゲドン」を打つ。以後は緑クリーチャーでマナをまかなう。強力。



▲敵より優位な場ができたら，後は相手が出せないようにするだけ

シャンダラーの正しい歩きかた

起 カードを集めろ！

ゲームをはじめた当初はデッキが弱い。強力なカードはほんのわずか，カードのコンビネーションもまったくとれていない。そんなときにはまず歩き回ろう。フィールド・マップ上には遺跡や洞窟ではたいていカードが見つかるので，強力なものは自分のデッキに組み込み，いらないものは町や村で売って必要なカードを買おう。敵に追われても道の上なら振り切れるので，町から町へと移動しつつ少しずつカードを強化していこう。

◀手遺跡では意外に強力なカードが入ることも

デッキは小型クリーチャーか攻撃呪文で速攻でカタをつけるタイプが吉。使えない大型呪文ははずそう。

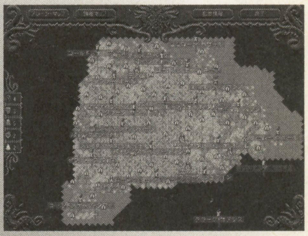
▲強力カードを持つ敵に長期戦は不利。この手のカードで速攻せよ

承 マナ・リンクを確立せよ！

▶クエストは確実に成功させよう

そこそこカードが強化されてきたら，街や村で依頼されるクエストを積極的にクリアしていこう。報酬として街とのマナ・リンクが確立されるとヒットポイントが上昇し，速攻で倒される心配が減る……それだけ自由な戦術がとれるようになる。ただし「敵を倒す」クエストの場合はすぐには引き受けず，出現場所と色を確認してデッキと見比べ，勝てるかどうか確認しよう。

また，このあたりから自分の主力の色を決めて集中的にカードを集めていきたい。マナの種類が減ると中型クリーチャーもだしやすくなる。土地カードが少なくマナ不足になりがちな場合は，色が関係ないアーティファクトを主軸にしよう。

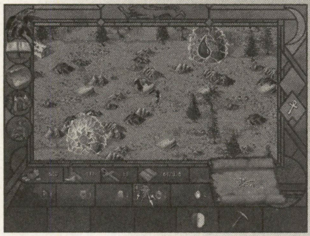


▲マナ・リンクがまだの都市を調べ，その周辺の村をうろつくべし

ギルドロードたちを倒せ!!

転 デュエルをこなせ！

▼占領下の都市を守る敵は強力。敵の手の内を調べて慎重に挑め



ヒットポイントが高くなり，カードもそれなりにそろってきたら，自分から敵にデュエルを挑んでいこう。敵に勝つとカードが大量に手にはいるので，フィールドをうろつくよりも（勝てるなら）ずっと効率がいい。

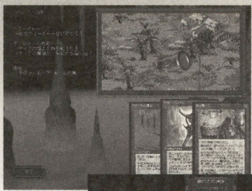
うまく勝てない敵がでてきたら，敵のデッキの内容をおぼえて「どうすればそれを封じられるか？」を考えてデッキを組むとデュエルでの実力もついていく。また強いコンビネーションを見たらマネしよう。上達のコツだ。

▲中型クリーチャーを活用しよう

▶特定の色に強いカードは相手を見て使え

結 洞窟・城に挑戦せよ！

フィールド上の敵に勝てるようになったら洞窟やギルドロードの城に挑戦だ。洞窟にはその強力さゆえに（現実世界で）絶版になったカードが隠されているが，立ちふさがる敵はしばしばそのカードを使ってくる。情報を集め，最適なデッキで挑戦しよう。またヒットポイントが50近い敵を相手にする場合は，最低60枚のカードをデッキに入れるべし。カード切れで負けるという事態も起きるのだ。



◀事前情報があるかないかで勝率は大きく変化

▶洞窟内のアイテムを活用して戦おう

▲大型呪文もデッキをうまく組めば使いやすくなるぞ

ブリタニアに死す

■エレクトロニック・アーツ ■Windows95 ■ネットワークRPG ■9,800円 ■発売中

今月の目標 街のなかだけで生活してみよう

数千人参加RPG『ULTIMA ONLINE（ウルティマ オンライン）』の世界を語る当コーナーだが，実際にプレイしている人も，してない人も，まあ気楽に読んでみてくれたまへ。

さて，のっけから消極的な目標なのだが，しかたがない。街の外は，それはそれは，おっかないのである。一歩外へ出れば，ドロボウだけでも何人も徘徊(はいかい)しているし，どこから攻撃呪文が飛んでくるかわからない。きれいなネーチャンに「hi」と声をかけられて，鼻の下をのばして近づいたらバッサリ斬られたりなんてのも日常茶飯事。人間よりは根は素直に見えるモンスターですら，意味のわからない暴言をはきながら（意味がわからないんだから暴言と決めつけるのもなんだが）街のなかまで追いかけてくるわけだ。

そこで，今月は街の外へ一歩も出ないで腕力をつけたり，NPC相手にお金をかせぐ方法を考えてみよう。

「Ultima Online」ウルティマ オンライン 必須環境

対応OS	Windows95
CPU	Pentium133MHz以上 （推奨：Pentium166MHz以上）
HDD	261MB以上（推奨：550MB以上） ＋スワップ50MBほど
メモリ	16MB以上（推奨：32MB以上）
CD-ROM	4倍速以上（推奨：8倍速以上）
グラフィック	DirectDrawX5.0対応， HighColor（65,535色）以上 2MBビデオRAM （推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード）
そのほか	DirectSound5.0対応サウンドカード インターネット接続環境 カタコト会話のできる英語力 利用規約では年齢18歳以上 キーボード＋マウス

保多手「街のなかって……お金出して材料を買って何か作っても，店側の買値が低すぎて，モトが取れませんよ」

藪良「だったら，なるべく安く原材料を入手するんだ。魚は水たまりからだって釣れるし，秘薬の調合に必要な空きビンだって，根気よく探せば落ちている。街中をまわれば，どんなヘタクソだって，ある程度の丸木は切り出せるぞ」

保多手「そう言われれば，ブリテインやトリンシックのように，施設が充実している街だったら，街のなかだけで修行を積める職業もありますよね」

藪良「店のなかにこもりっきりで稼げる職種としては洋裁屋が人気だ。洋裁店にはプレイヤーがつねに数人はたむろしていて，商品の価格変化に応じて，服を売ったり，その場で作ったりしている」

保多手「証券取引所みたいですね」

藪良「静かなもんだよ。店内はいたって静かなもんだ。これが弓矢の作成や秘薬調合の場合であれば“○○は弓をけずりはじめた”などとメッセージが画面中に流れて，たちまちほかのプレイヤーから文句を言われてしまう。でも，洋裁はそれがないのも魅力なんだ。ある程度のレベルに達したら，皮革に手を出すと，もうガッポガッポもうかるしね」

保多手「そういえば，新パッチで弓矢の攻撃力が上がったそうですね。鳥から取れる羽の枚数も格段に増えて，射手は人気スジですよ，今では」

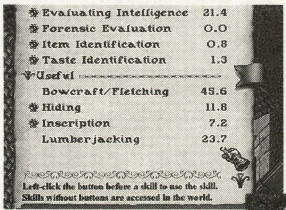
藪良「オレもひとキャラ，街の出入口で木を切って，弓ばっか作ってるキャラがいるよ。腕力も上がるし，ときどきいるウサギとか狩るから，肩書きが新米剣士と新米射手でひんぱんにかわるんだ」

保多手「でも，本当は錬金術師の予定で作ったキャラですよね。なんだかなー」

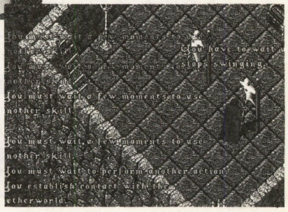
藪良「錬金術師は金がかかるから」

ダミー人形をたたけ

◀大きな街なら訓練場があり，そこには「トレーニング・ダミー」という人形が吊り下がっている。これを短剣や棍棒やオノや長剣などを装備している状態でダブルクリックすると，キャラクターは人形をポカポカなぐり出す(戦闘モードにする必要はなし)。しばらくつづけていれば，その武器に関連したスキルや，STR（腕力），DEX（敏捷性）が上がっていくだろう。ひとつのダミーは複数人で利用できる。



◀能力値が一定値に達すると，スキルの上昇は微々たるモノになる。武器を交換して，別のスキルに挑戦してみよう



▶マクロで自動的に人形をたたかせるときは，一緒にSprit Speak（霊能力）を使ってINT（知力）の上昇も兼ねるとラクだ

©1997 ORIGIN Systems, Inc.

たまには外で遊ぼう

薮良「腕力がついてくると，それに比例して，持てる装備やアイテムの総重量が増える。STR×4＋30ストーンの重さだけ，アイテムを持てる。それ以上だと急激にスタミナを失って，数歩動いただけで何もできなくなってしまう。でも，街のなかでしっかりと鍛えていれば，けっこうな量の戦利品を外から自力で持って帰ることができるだろうな」

保多手「ってことは……」

薮良「そう，街の外へ出かけるのだ。街の外は危険も多いが，珍しい場所や，金になる素材がゴロゴロ眠っている。訓練施設だけでは戦闘系のスキルが上がらなくなっていくから，そのときが潮時だ。町の外（ガードの守備範囲内が望ましい）へ出て，野にいるウサギやカラスを狩ればいい。木製のタテとか装備してさ」

保多手「でも，町周辺にうろついている動物はかなりの割合でペットになっていて，野生動物はほとんどいませんよ」

薮良「ゼロではないだろう。訓練所で1時間ダミーをたたいてスキルを1ポイント上げるのと，やっと見つけた動物1匹を倒してスキルを1上げて，さらに肉や羽を手に入れるのとどっちがいい？　肉は4gpぐらいで売れるし……」

保多手「トリさんと戦ったほうが楽しいです，たぶん」

薮良「時間帯と場所によっては，動物もいるんだよ。どんな種類のウサギ(rabbit, jackrabbit)でも，あるいはワシ（eagle)以外のどんな鳥を相手にしても，ほぼ無傷で勝てるようだったら，もう遠くまで狩りに出かけてもいいだろう」

保多手「慎重ですね」

薮良「じつは動物はあまり手ごわくない。倒せないようだったら簡単に逃げられる」

保多手「モンスターがこわい，と」

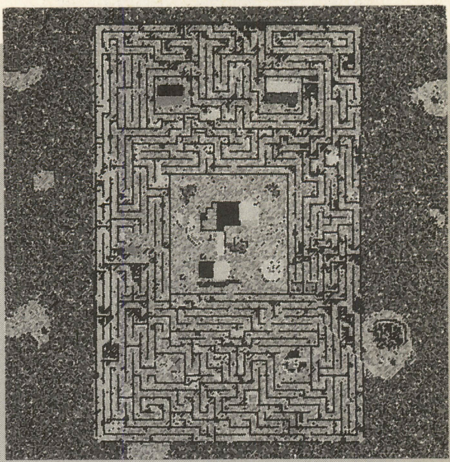
薮良「うんにゃ。PK（プレイヤー・キラー）が一番コワいんだ」

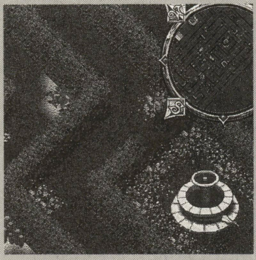
保多手「聞けば，鍛冶屋が鉱山に行って鉄鉱石を掘るときが一番危険だとか」

薮良「洞窟に入ったとたんフィールド系の攻撃呪文が待ってるんだもんな。鉱山じゃ今でも死体がゴロゴロだよ」

名所案内①
魔導師の迷宮

ブリテインの南に，魔導師が隠れ住む巨大迷路がある。垣根や噴水，畑などを入り組ませてあり，遊園地の立体迷路のようで楽しいぞ。ここには野生の鳥も数多くいるので，羽が目当ての狩りには最適。でも，秘密の入口から地下の部屋へ入ってしまうと，運が悪ければリッチに出会ってしまう。とんでもなく強い攻撃呪文を唱えるので，「自分は運が悪い」と思う人は，この部屋には行かないように。





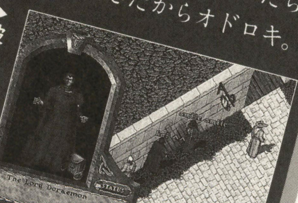
▲こんな迷路が広がっていて，なかなか凝った作りになっている。テレポートを使えばラクなのでは？

▲ここが地下室への入口だ。地図でみると，たしかにアヤしい。地面にワザとらしい印も見えているし……

▲リッチに会えずに，そのまま地上へワープしてしまう人も多い

トリンシックで読者に会ったぞ

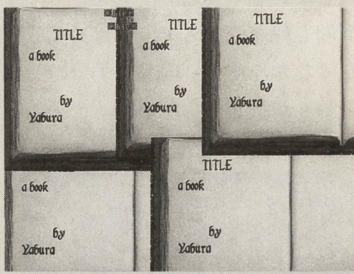
先日，YABURAという名のキャラを使っていたら，トリンシックの街の銀行で読者に声をかけられた。年齢を聞いたら，なんと×歳という若さだからオドロキ。



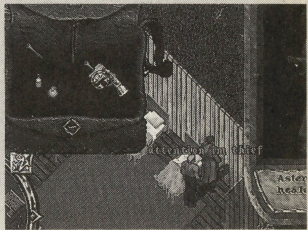
▶彼は第8サークルの呪文を成功させられるほどの魔術師だった。記念に写真をパチリ☆

ニセモノ発見!?　やぶらっち

ライター名でキャラクターを作ると，雑誌社の人間とバレることもある。読者と話ができるのは楽しいのだが，ときにはイヤガラセじゃないのかと思える奇妙な事件に出くわすこともあるのだ。ある日，銀行内でバラバラになった死体に混じっている本を拾ったら，著者が「yabura」だった。これは本来，キャラクターを作ったときに誰しもが持つ初期装備のはずなのだ。なぜこんなところに？　そんなわけで，私は人よりも数冊多めに本を持っている。私のニセモノが悪事を働く日も近いだろう。



◀もしかしたら，単なるバグかもしれない……？



▶盗み専用のキャラも持っているけど，プレイヤーからは絶対盗まないのがポリシー。信じてね!!

PKには注意しましょう

保多手「じゃあ，1日1回はPKに殺されている薮良先輩に，アドバイスを……」

薮良「ええもう，外へ出るときには防具とか一切なし，ね。殺されたら全部持ってかれちゃうんだから。装備するのがもったいない」

保多手「軽装でブリタニア中を走りまわるから，すぐ狙われるんですよ。だいたい，腰をすえて鍛えたキャラがほとんどないから，Neophyte（新米）の肩書が取れなくて，ナメられるんですよ」

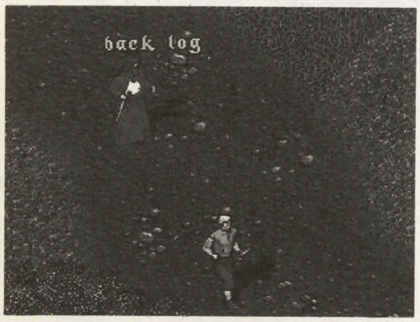
薮良「しかしだなー，PKってのは一般プレイヤーなわけで，オレの貴重なアイテムは世界中の誰かに役に立っているのだと思うと，少しはこう気が晴れんかね？」

保多手「あーあ，悟りかけてますね，この人。もっと悪いモンスター倒して，人々にアイテムや金貨を配って評判をよくしましょうよ。評判のいい人間を殺すと評判が悪くなりますから，PKも少しはためらいますよ。ルートも少ないかも」

薮良「死んだときにルートされる（奪われる）アイテムの量も少なくてすむらしいしねぇ。ところで，殺されたら，オレは幽霊のままでヒーラーを探して復活させてもらうよ。あとは最寄りの銀行で装備を整えるだけ。自分の死体のとこまでもどってアイテムを回収しようとしても，またそこに待ちかまえているPKに殺されるともかぎらないんだから」

保多手「殺されて，その場で復活する選択肢を選んじゃって，またすぐに殺されている人とかいますよね」

薮良「何度も死んでいると，しばらく復活できなくなるんだよ。幽霊のあいだはスキルの減りが激しいらしいから，それだけは避けるように気をつけたいね」

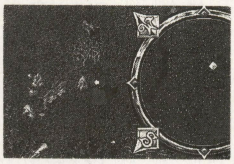


▲ドロボウにも注意。これは，人の丸木を盗んだ男を追っかけているシーンだったりする

PK対策　10の工夫（路上編）

①道を通らない

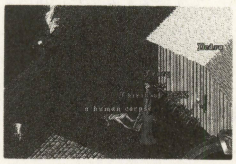
面倒でも，奥まった森の中を歩こう。マップを最大に開いておけば（ALT+Rを2回押す）道を見失わないぞ。



◀街道を駆けこんでくる旅人は，飛んで火に入る夏の虫。魔法の格好の標的なのだ

②マクロにAll Names

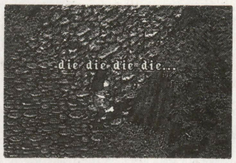
All Namesのコマンドは，画面中のキャラクターの名前を表示する。壁や林のカゲにいる赤く表示される名前は危険。



◀歩くときはこまめにこのマクロを実行し，少しでも怪しい名前を発見したら方向転換だ

③有名PKの名前を覚える

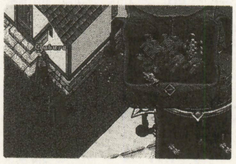
有名なPKは街の掲示板に書かれていたり，警告してまわる被害者から知ることができる。出没場所も調べておこう。



◀だましうちを得意とするPKも多い。怪しい人物が近づいてきたら，十分に警戒せよ

④現金を持ち歩かない

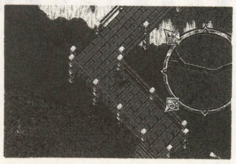
奪われて一番ショックなのは金貨だ。旅先で持ち歩く現金は必要最少額にとどめて，残りは銀行にあずけておくべし。



◀ベンダー（プレイヤーの雇った売人）や家などの高額商品は銀行引き落としで支払える

⑤橋は厳重注意

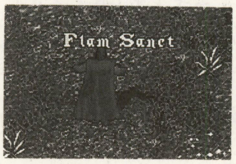
魔法や船を使えない初心者キャラは，徒歩で移動中にどうしても橋を使わねばならないときがある。とくに小さい橋は逃げにくいから，とても危険なのだ。



◀PKの名所，ブリテインとトリンシック間を結ぶ小さな橋。死体や幽霊を見たら引き返せ

⑥防御魔法も準備

旅の前には防御魔法を自分にかけておこう。一度唱えれば，攻撃を受けたときにはじめて魔法の効果が発動する。しかし，持続時間や効果は術者の力量による。



◀Reactive ArmorやProtectionなどの魔法を，巻物のかたちで準備しておきたい

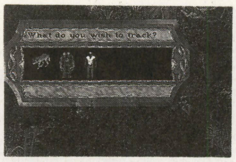
⑦ガードを呼べ

どんな凶悪なモンスターだって一撃で倒してしまう僕らのヒーロー，それが衛兵だ。合い言葉は「Guards！」。危険を察知したら，遠慮なく彼を呼ぶといい。

◀自分がガード圏内に逃げこめば，圏外から攻撃してくる敵もガードが瞬殺してくれる

⑧追跡スキルを使え

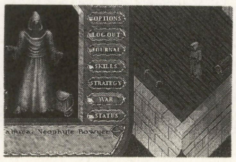
Tracking（追跡）スキルは，そこを通った動物，モンスター，人間の存在を教えてくれる。自分の進路にPKらしき人物がいるようだったら道を迂回しよう。



◀怪しい人物が通った形跡があれば，その道を避けたり，防御準備をすることができる

⑨死んだら幽霊のまま去る

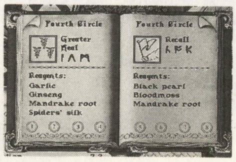
PKに殺されたら，その場ですぐに復活してはいけない。また殺されるからだ。スキルの喪失もはげしいので，アイテムはあきらめて，ヒーラーか神殿に走れ。



◀復活したてのキャラは，体力が残り少なく，装備もない。そしてスキルも下がっている

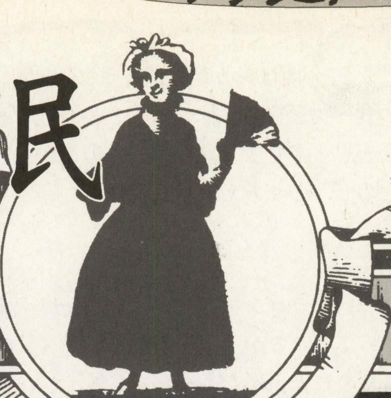
⑩緊急避難の魔法

敵に襲われたら，リコールの魔法で安全な場所へテレポートするのが最良の手段。しかし，パッチで，魔法書から巻物を作るのが困難になってしまっている。



◀リコール・ルーンは自分でマークしなくても，ベンダーがいろいろな種類を売っている

奥様はブリテイン市民



連載日記

この日記は，ブリテインに生活するひとりのプレイヤーの日記を通して，『U.O.』の世界を疑似体験してもらおうという企画だ。だから書いてある内容は，多少は話の前後があるものの，基本的にノン・フィクション。ライターではない一般人の著述を堪能あれ。

PROFILE

CUCCIOLO&FUJIYAMA

『ウルティマ』シリーズが大好きな以外はごくふつーの主婦。現在はCUCCIOLOという女性キャラをメインで使用中。NapaValleyのブリテインで洋裁業を営んでいたが，新しいパッチ（『U.O.』に接続した際に自動的にダウンロードされる修正プログラム）があてられて，道をさえぎったりする無茶な場所には家を建てられなくなってしまったのだ。そんな場所にあった彼女の家は跡形もなく消えてしまった。今回は，そうなる前の日記だ。

○月×日

今日は銀行前で赤いドラゴンを連れている人を見かけた。ほしがっている人が交渉していて，5,500gp近辺で進行していたようだ。「ドレイク（小型ドラゴン）ゆずりまーす」と言って走る人のあとを「こいつはチート野郎だぞー」と叫びながら追いかける人もあり。ペット詐欺師か？

宿屋で，いつもの部屋に入ろうとすると，外をふたつの頭を持つ巨人（Ettin）が歩いていった。あれもペットだろうか。普通の動物をペットにしていたのでは，もはやブリテインでは目立つことはできないようだ。

つぎの日に目覚めた宿屋にいた牛の名前はゲイトウェイだった。フェリックスという黒（グレー）猫にも出会った。ビルゲイツという犬もいたし，けっこう，ペットの名前を見るのも楽しい。

◆

裁縫修行に出発。今日も雪が降っている。あ，雷が落ちた。宿屋の近くで雷系魔法の練習をしている人がいるのかな？　宿を出たらシカが野性化していたのでペットにする。さらに歩いているとクーガー2匹がこれまた野性化していたのでペットにする。

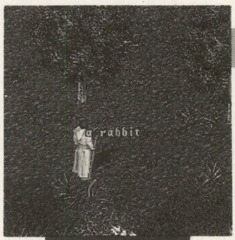
……というわけで，目的地を裁縫屋からペットのエサ売り場に変更。クーガーは多分肉食だろうからと屠殺（とさつ）屋に急行。店内にペットを引き連れるのはペットがひっかかりやすいし，まわりにも迷惑になるので，お店の外にstay（「その場で待て」という命令）させた。ところが1匹のクーガーだけがどうしても言うことを聞いてくれない。結局この子だけつれて店内に。2gpで売っていたナマの鳥足とか，ナマの鳥をクーガーが喜んで食べてくれたので，少し多めに購入。

つぎは3匹を引き連れて郊外の農場へ。またまた建物の外

動物調教

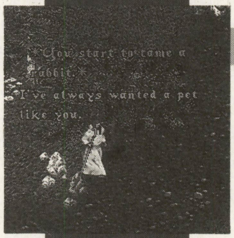
このゲームの魅力のひとつであるペット飼育は，金を払って買うか，AnimalTaming(調教）というスキルで実現できる。ペットにすれば，単に旅の道連れにするだけでなく，狩りのお供や，資産の番などの役目もまかせられるから，かなり便利なスキルだ。

値は高いに越したことはないが，失敗の許されないほかの能力とちがい何度でもやり直せるので，商売にしないかぎりムリに高い設定にする必要はない。



目標を決める

◀ペットにしたい動物を見つけたら，スキルを実行する。あらかじめ好みのエサも買っておく



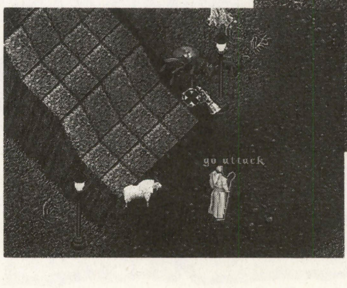
しつこく接触

◀調教がはじまっても，動物は動きまわる。とにかく追いかけて説得をつづけるのだ

名前をつけてやる

◀スキルに成功すると，名前をつけられるようになる。でも素直に命令をきくわけではない

▼ペットに命令して戦わせることもできる。狩場で調達すれば安い戦力だ



◀命令すれば素直についてくるペット。かわいいぞぉ～

成功!!

でstayさせると，今度はシカだけが言うことを聞いてくれない。自分の食べ物を買いに行くってことがわかってるんじゃないか？と思ってしまう。やはり2gpのとうもろこしを食べてくれたので，とりあえずひと安心。

○月☆日

銀行前に赤いドラゴンをペットにした人が，「誰かこのドラゴンを買ってくれるか，そうでなければ（ドラゴンを）引き留めるために23gpくださーい」と叫んでいる。ドラゴンを厩舎にあずけるための資金すらない状態ということか。でもドラゴン連れてれば23gpくらいすぐに狩れそうなものだけど。

そのうち「ねむーい。落ちたいよー」「誰かドラゴン買ってー」と言いはじめたので，資金援助を申し出て31gpあげた。ドラゴン使いさんは感謝のおじぎをしながら立ち去っていった。おじぎのコマンドってこういうとき感じが出ていいねぇ。

○月○日

今日も洋裁屋でファンシー・ドレスを仕立てていたら，「sashaは売っていませんか？」と声をかけられた。何なのかわからなかったので聞いたところ，肩からお尻にかけてかける布だという。ああ，あのリレーのたすきみたいなものね。というわけで，さっそく無料お仕立て。

londonさんからはファンシードレスの作成依頼。タダであげると言ったのに，londonさんは30gold払うというので交渉成立。しかし，よく考えてみるとNPCから買えば25goldで買えるシロモノなので，londonさんはかえって高い買い物をしてしまったのだ。ごめん。

△月×日

今日はひさびさにBajaのFUJIYAMAというキャラでゲームに入る。雪が降りはじめてキレイだ。友人のROCKと一緒に船を購入。ブリテイン近郊の浜辺はすでに船がいっぱいで，なかなか船を建造する場所が見つからない。少し南下して我が船gotengoを建造。地図も持っていないくせに無謀にも航海に出る。船の操作はなかなかムズカしい。

岬に立ち寄ると，やはり船が接岸している。なんの気なしにその船の渡し板をクリックしてみたら鍵がかかってない！　こ，これは盗めるのでは……？　ちょっとしたデキ心でROCKをたきつけて忍びこませるが，船を出そうとしても操舵手に「渡し板をあげてくだせいや，ダンナ」と言われるばかりでダメなようだ。うーん，渡し板はあげてあるんだけど。やっぱり悪いことはうまくいかないものなのだろうか？

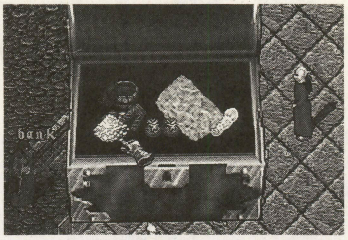
船窃盗はあきらめて，あらためて船旅をつづける。最

銀行

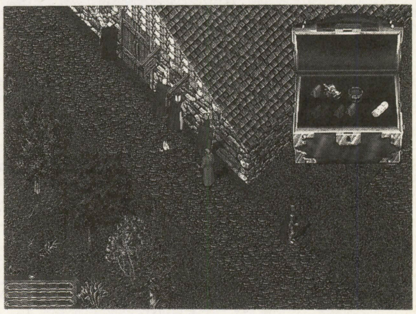
大事な金貨やアイテムは，銀行の無料貸金庫にあずけるのがベスト。あずけた品物は，ほかの街の銀行からでも自由に引き取ることができる。

人が多いとスリも多い。自分のバックパックはつねに画面上に開いておくと盗まれてもすぐわかる。

壁の外から「bank」と言えば貸金庫が開くが，銀行家がいないようでもうかつに中には入らないように。姿を消したスリなどの犯罪者が隠れていることもあるのだ。



◀死んだときのために，再装備をあずけておこう

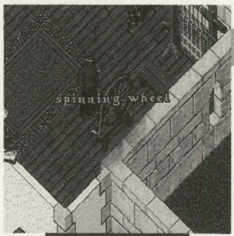

▲大きな街なら銀行はひとつだけではない。壁や屋上に人がむらがっていたら，そこだ

洋裁のスキル

洋裁という仕事もいくつかの手順を踏む必要がある。綿から糸を作り，糸から布を織りあげて，ようやく服やエプロンの製作にとりかかれるのだ。

いきなり布を買って作ってもいい。その場合は裁縫道具さえあればOK。洋裁スキルのチェックに失敗すると，布がムダに失われるが，最初のキャラ作成でMAXの50ポイントをこのスキルに割りふっていれば，そんなにひどい失敗はしないはず。

中途半端に余った布は，ハサミを使って包帯にすると貧乏性の人でも安心。

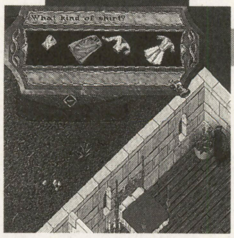


綿から糸を作る

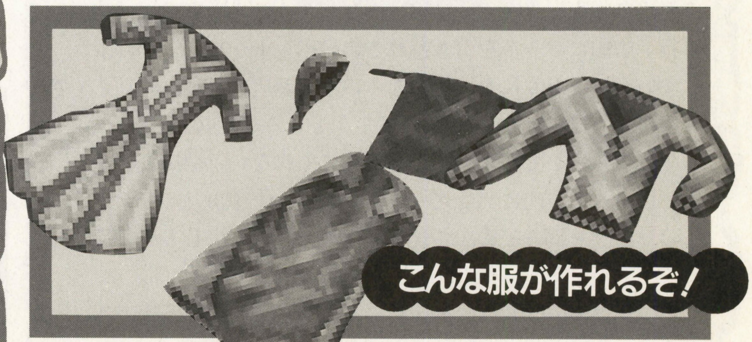
◀つむぎ車を使って，亜麻や綿から糸をつむぎ出す。羊毛からは毛糸を作ることが可能

糸から布を作る

◀織機で糸を布にする。せっかく作った糸も，ここでガンガン失われていくのが悲しい


布から服を作る

◀作るものによって布の消費量がちがう。使う布のわりに高く売れるものと言えば……？



終的に上陸地点を決定。ところがこの上陸がやっかいだった！　船内から渡し板をダブルクリックすると板が出る。そして板に乗って近くの陸をダブルクリックすれば陸にあがれるのだが，渡し板を再びしまう方法がわからない。このままでは鍵をかけるどころか渡し板を出しっぱなしで船を放置しなければならない。盗んでくださいと言っているようなものだ。

さんざん悩んだところ，なぜかうまく収納できたので，鍵をかけてひと安心。なぜ？？　まあいいや。うまくいったから気にしないことにしよう。とまあ，そんな苦労をして鍵もしっかりかけたgotengoだけど……錨（いかり）下ろすの忘れてた。漂流してないといいなぁ……。

△月○日

今日も友人のROCKと旅に出る。ROCKは拾い集めた装備でそれなりに剣士っぽいが，FUJIYAMAはNPCとまちがえられそうな普通の服。あいかわらず海上の迷子状態で，いろいろな島を転々とするが，目立った収穫もなければ，相変わらず自分の位置もわからないありさま。

しばらく放浪ののち，ROCKがゲームから落ちたので，FUJIYAMAひとりで旅をつづけることになった。街はこっちだろうと思う方向に船を走らせていると，1匹のモンスターが。逃げようと思いながらもAll Namesしてみると，ウワサに名高い最弱モンスター，モンバット。

こ，これなら勝てるかも……？　死んだとしてもきっと装備はROCKが回収してくれるし……。FUJIYAMA初戦闘。緊張したわりにはあっさり勝ってしまった。モンバットは残念ながらアイテムを何も持っていなかった。ダガー（短剣）を使ってモンバットの死体を解体し，肉をひときれ手に入れる。これぐらい弱いなら海上でモンバット探しをして実戦で鍛錬するのもいいかなぁ？

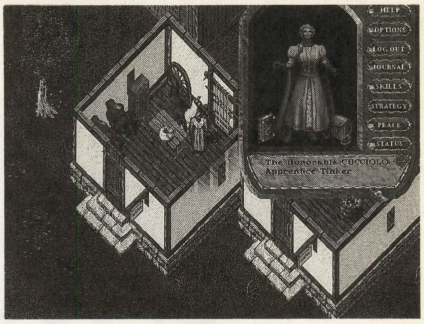
と，そのとき，なんと海面にイルカが！　かわいい!!　taming（動物調教）はできないのがとっても残念。海面からジャンプしてくれたり，とってもサービス精神旺盛なイルカちゃんだった。

CUCCIOLOさんからの写真

お宅拝見

CUCCIOLOさんが念願のマイホームを購入したときの写真。家具がそろったら，不意の来客にもケーキとワインぐらい出せるだろうと意気込んでいた。……イスがないからほとんど立食だけど。

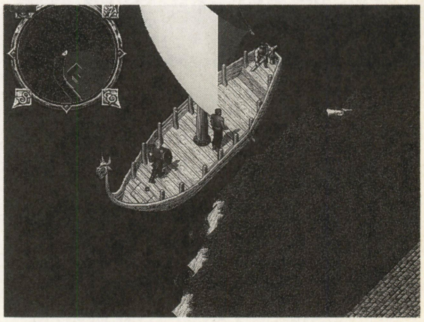
来月にくわしいレポートをお送りしたい。



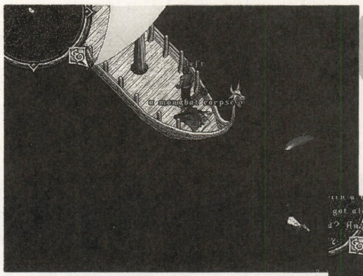
▲この家でゴリラ2匹はチトつらかろう。買ったのは洋裁道具のそろっている家のようだ。自分の家で仕事ができるから安心だね

はるかなる航海

船を買えば海に乗り出すことができる。ルーンを使って魔法でワープができるので，あまり便利な交通手段とは言えないけど，そのメンドくさいところが，いかにも航海ってカンジで楽しい。でも，いちいち船頭に命令するのも大変だ。マクロ登録するしかないのかな。

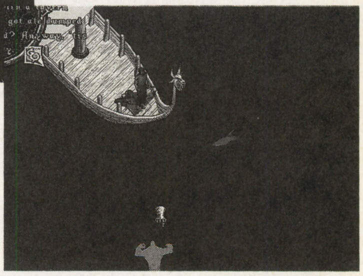


▲ROCK氏とならぶと，軽装のFUJIYAMA氏は雇われたNPCにも見えてしまう。海賊に襲われて船を取られても知らないよ



イルカだ！

◀「hi dolphin」などと呼びかけてみたけど，意志の疎通はムリだったとか。むむ，野生動物はダメか



と思ったらモンスター！

▶突如ウォーター・エレメンタルが出現!!　無事逃げ切ることができたそうだけど，海はコワいねえ

次回のテーマは

夢のマイホームを買おう

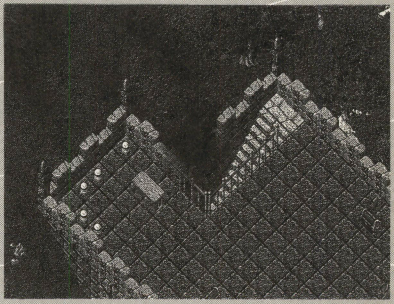
薮良「1回の冒険で100gpでも稼げるようになったら，あとは同じことを何度もくり返して，スキルを上げていくしかない。時間あたりの収入はじわじわと増えていくだろう。ある程度の資金がたまったら夢のマイホームを買おう」

保多手「え，マイホーム？　先輩ってずいぶん家庭的な人だったんですね。放浪癖があって，真冬に平気で豊田とか熱海とか熊谷で野宿する人なのに。家って言っても，最低でも1万gpしますよ。いいんですか？　テントじゃないですよ」

薮良「家があれば，生活がすごくラクになるんだ。借金してでも買うべきだ」

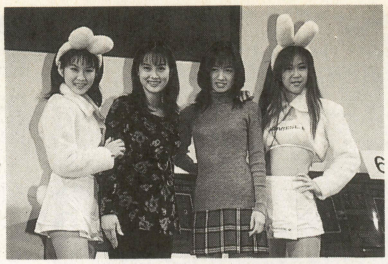
保多手「ベーマガの写植やってるKさんは，バグを利用したプレイヤーに侵入されてアイテムごっそり盗まれたらしいですよ」

薮良「……ムム，やめよっかな……」



▲豊かな生活の拠点「家」。いつかこんな巨大な塔も建ててみたいものだねぇ……

とことんぷよぷよSUN 延長戦



■発 売 元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン
ニンテンドウ64
プレイステーション
Windows95
(3月26日発売予定)

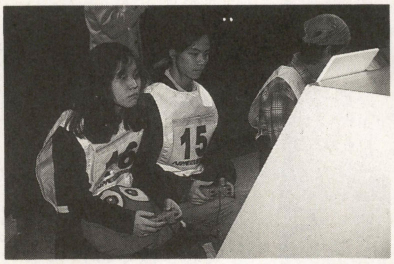
カラーページから引きつづき，「とこぷー」を延長してお送りいたします。昨年12月，10日間で4つのぷよ大会が行なわれた（人呼んで，ぷよぷよ地獄の10日間……ウソ)。その結果をまとめてお届けしよう。（講師：大出綾太）

団体戦も開催された 3大ハード別大会

まずはハード別大会の報告から。12月14日に公式NINTENDOぷよマスター大会，21日に公式プレイステーションぷよマスター大会，23日に公式セガサターンぷよマスター大会が開催。それぞれ，『ぷよ通』での一般・レディース・ジュニア大会と，公認『ぷよSUN』団体戦が行なわれた（NINTENDO大会はスーファミ版『す～ぷよ通リミックス』とN64版『ぷよSUN64』を使用)。

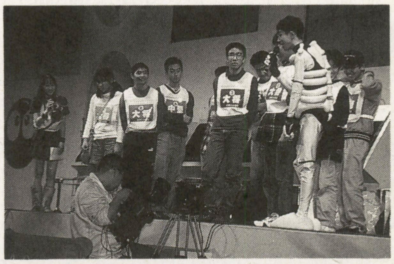
各大会の結果は下記のとおり。全体的に，ジュニア大会のレベルが上がってきていたようだ。また，すべての大会の本選に進出していた鈴木和子さんの存在も特徴的。NINTENDO大会では決勝戦まで進み，公式の一般大会で史上はじめての女性マスターが誕生するかと期待が集まったのだ。いっぽう，なごやかな雰囲気だったのが団体戦。勝っても負けても，楽しそうにプレイしている人が多かった。この成功を受けて，公式大会になる日も近いかも？

なお，ぷよ大会以外には，コスプレ大会やミニライブなどの恒例イベントのほか，カラオケ大会や声優陣による漫才対決などもあったぞ。



◀今後は一般大会に参加する女性が増えるかも？

▲実力アップしているジュニア層。数年後が脅威だ。余談ですが，今回のマイベスト・コスプレはPS大会にいたバンシーズ。グーでした



◀『SUN』なので，番狂わせも多かった団体戦

大会結果

公式NINTENDO ぷよマスター大会

一般	マスター	亀山哲宏（16歳／愛知）
	クイーン	鈴木和子（17歳／大阪）
	ナイト	村越雄司（20歳／神奈川）
	ポーン	山川藤彰（18歳／静岡）
レディース	マスター	吉田千晶（12歳／愛知）
	クイーン	藤井えりな（15歳／埼玉）
	ナイト	丸茂菜摘（11歳／千葉）
	ポーン	永井あかね（23歳／千葉）
ジュニア	マスター	菅野武人（10歳／千葉）
	キング	藤本　陽（12歳／東京）
	ナイト	田中翔子（11歳／千葉）
	ポーン	佐々木小津絵（12歳／千葉）
ぷよSUN団体戦	優勝	県立川崎工業高等学校チーム
	[先鋒]	松本和幸（17歳）
	[中堅]	河井武史（17歳）
	[大将]	高橋俊一（17歳）

公式プレイステーション ぷよマスター大会

一般	マスター	服部　崇（16歳／愛知）
	キング	三宅里司（17歳／福岡）
	ナイト	黒川芳隆（16歳／北海道）
	ポーン	北村純一（19歳／東京）
レディース	マスター	菅沼友子（15歳／愛知）
	クイーン	高橋千恵（16歳／神奈川）
	ナイト	小堀友美（15歳／神奈川）
	ポーン	永井あかね（23歳／千葉）
ジュニア	マスター	藤本　陽（12歳／東京）
	クイーン	永瀬優子（12歳／埼玉）
	ナイト	朝倉達弥（12歳／茨城）
	ポーン	山田　琴（12歳／神奈川）
ぷよSUN団体戦	優勝	ミトコンドリアチーム
	[先鋒]	松尾圭太（14歳）
	[中堅]	大原宗泰（14歳）
	[大将]	木村　光（14歳）

公式セガサターン ぷよマスター大会

一般	マスター	山川藤彰（18歳／静岡）
	キング	山本裕太（15歳／栃木）
	ナイト	古橋　充（17歳／愛知）
	ポーン	久津礼雅晴（20歳／石川）
レディース	マスター	菱山愛子（20歳／東京）
	クイーン	中倉美月（16歳／東京）
	ナイト	金島真緒（16歳／東京）
	ポーン	丸茂秋奈（15歳／千葉）
ジュニア	マスター	大滝美保（9歳／千葉）
	キング	床井憲慈（13歳／埼玉）
	ナイト	小浜　歩（12歳／東京）
	ポーン	田村有梨（11歳／群馬）
ぷよSUN団体戦	優勝	ポケモンマスターゆうたくんとそのポケモンチーム
	[先鋒]	山本裕太（15歳）
	[中堅]	小林哲也（17歳）
	[大将]	村田篤史（19歳）

新旧交代のきわみ!?
第二回ぷよ名人戦

セガサターン大会が行なわれた2月23日の午前中には，有段者だけが参加できる「第二回ぷよ名人戦」が開催された。まずは，参加者45名が2リーグにわかれて総当たり式の予選が行なわれた。リーグわけは抽選で決められたものの，実力者がBリーグに集中。予選開始前から，選手のあいだでは悲喜こもごもがあったようだ。

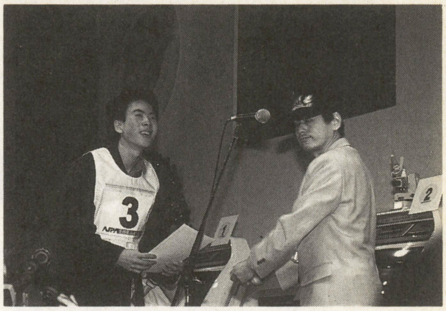
さて，2時間半におよぶ熱戦の末，本選リーグ進出者が決定した（じつはこの時点で，大会終了予定時間を過ぎていた）。注目はBリーグから進出の三須健太郎初段。強豪ぞろいのBリーグで95%という勝率を確保しての予選突破は，まさに脅威のひとこと。グランドマスターの阿部崇史二段もAリーグ2位で本選に進んだ。

◀長時間におよんだ名人戦。持久力の差が勝敗をわけた

つづいて，名人への挑戦権を賭けた本選リーグがスタート。ここでも三須初段の強さが光っていた。結局，全ゲーム勝利という圧倒的な強さを見せつけ，田中名人への挑戦権を獲得した。

そしてついに名人位決定戦。5ポイント先取の2ゲームマッチというルールだったが，まずは田中名人が4ポイントを連取。そのまま押し切るかに見えたが，田中名人のミスをきっかけに調子を取りもどした三須初段が，5ポイントを一気に取り返して第1ゲームを獲得した。第2ゲームに入っても三須初段の勢いは止まらず，あっというまに4ポイント取ってリーチをかける。田中名人は1ポイント返したものの，時すでに遅し。結局，ストレートで三須初段が第二代名人の称号を獲得した。

▼第二代名人となった三須初段。通算ポイント勝率は81.3%と，他を寄せつけない強さだった



とにかく三須新名人の強さがきわだっていた今年の名人戦。昨年のマスターズ大会からつづいた新旧交代劇が，ここでもくり返される結果になった。最後に，田中前名人の敗戦の弁を。「しばらくは山にこもって，大会には出ません」。

予選リーグ結果

【ルール】総当たり戦。対戦は3ポイント勝負で，2ポイント獲得したほうが勝利（1試合が1ポイント）。各リーグ上位4名ずつが本選リーグに進出。

Aリーグ

順位	名前	勝敗	ポイント
1	松金輝久	15	42
2	阿部崇史	15	40
3	松田　忠	14	41
4	鈴木和子	14	38
5	原田豪史	14	37
6	久津礼雅晴	14	34
7	元木信明	13	40
8	真川　聖	13	39
9	吉田純二郎	13	35
10	櫛田明裕	13	34
11	永易拓己	12	35
12	高橋俊一	12	34
13	藤原　縫	11	33
14	浜谷康弘	11	29
15	黒川芳隆	10	39
16	山口拓也	10	30
17	北村純一	9	31
18	倉島かおり	9	29
18	米田大介	9	29
20	伊藤　圭	8	29
21	浅野和将	7	29
22	石塚　創	4	15
23	高井　朗	3	16

Bリーグ

順位	名前	勝敗	ポイント
1	三須健太郎	20	55
2	古橋　充	17	42
3	亀山哲宏	16	44
4	高橋健太郎	16	43
5	服部　崇	15	41
6	山川藤彰	14	34
7	坂田　実	13	39
8	三宅里司	13	36
8	村田篤史	13	36
10	田中克典	13	35
11	宮山誠一郎	12	37
12	田熊洋介	12	29
13	宮野尾康志	10	31
13	八町隆司	10	31
15	加藤千明	8	26
16	中田武彦	7	27
17	手塚淑人	6	24
18	佐藤紀子	4	19
19	高橋明子	4	18
20	佐野和人	3	13
21	木内俊一	3	15
22	遠藤修一郎	2	18

本選リーグ結果

【ルール】総当たり戦。対戦は5ポイント1ゲームで，2ゲーム先取したほうが勝利。上位1名が名人位決定戦に進出。

順位	名　前	勝数	ゲーム勝敗	ポイント勝敗
1	三須健太郎	7	14-0	70-18
2	古橋　充	5	11-5	60-49
3	亀山哲宏	5	10-6	62-52
4	高橋健太郎	4	8-8	62-57
5	松金輝久	3	9-9	63-63
6	松田　忠	3	7-10	54-62
7	阿部崇史	1	3-12	36-68
8	鈴木和子	0	2-14	38-76

名人位決定戦結果

【ルール】対戦は5ポイント1ゲームで，2ゲーム先取したほうに第二代名人位が与えられる。

	名前	ポイント勝敗									ポイント
第1ゲーム	田中	○	○	○	○	×	×	×	×	×	4
	三須	×	×	×	×	○	○	○	○	○	5
第2ゲーム	田中	×	×	×	×	○	×				1
	三須	○	○	○	○	×	○				5

初代名人　田中浩生二段　0—2　挑戦者　三須健太郎初段

※順位決定は，勝数の多さ（，勝ちゲームの多さ），ポイントの多さの順で決定される

名人戦観戦記

今年は，いつでも反撃できるような積みかたをしている人が多かった。おじゃまぷよが降ってくることを想定し，左から3列目にぷよを1個しか置かない階段積み，どこからでも点火できる積みなど，さまざまなテクニックが確立されつつあるようだ。連鎖尾延長は，すでに基本の域になっていた。

新名人，三須くんのテクニックは，たしかにズバ抜けている。スランプになると過去のプレイビデオを見てカンを取りもどしたり，大会に向けて数日前から体調を整えたりと，ぷよに対する姿勢はスポーツに近い。名人位決定戦の前半で連敗したのも「時間が空いたので，もう一度ベスト・コンディションを作るのに時間がかかった」からだそうだ。田中くんも「彼の強さは本物」と評していた。

僕が見たところ，三須くんの強さは素質に由来するところが大きい。彼の積みは，つねに戦況を把握し，瞬間ごとに最善手を選択するというスタイルで，定石が存在しない。その判断力については天才的と言ってもいいだろう。それゆえ，彼のプレイ・スタイルを他人がマネすることは，不可能に近い。しかし，瞬間の判断に由来しているゆえに，ささいなこと（たとえば，試合間隔が空いてしまうなど）で力を発揮できなくなる可能性もある。そこが弱点と言えば弱点だが，当日の勢いを見るかぎり，三須くんの天下はしばらくつづきそうだ。

これで三須くんは，今年のばよえ〜んマスターと名人の二冠を達成。マスターズ大会で三冠王が誕生する可能性は，十分ある。

俺コレ the Duel

決闘者：ベニー松山

オーイエー。ベニ松であるよ。先月は新連載第2回だってのに早くも休んでスマン。卒業論文を書いておったのだよ。それももうほとんど半ベソで，製本〆切日の明けがたまでかかったのだ。でもこの，ギリッギリまで追いこまれる感覚がたまんないのよねェ。よくマンガで出てくる“ヒィヒィ言いながら卒論を抱えて大学に走ってく状況”に俺ァあこがれるね。ああいうときって，いろんなコトが脳裏をよぎるんだろうねェ。くうぅ，シビれるぜ！ さすがにコワくてそこまではできなかったけどな。12年坊ともなると慎重だ。

さてさて，今回もギャザで対戦だ。ここで打ち明け話をしとくとだな，このデュエルは前回と同じ日，同じ場所で行なわれたのだ。つまり，テレビとかでいうところの“2本撮り”みたいなものね。なぜそんなコトになったかは，対戦者をご覧いただけば賢い諸兄にはたちまちわかるこったろう。手抜きじゃないんだよう。

それでは第2回の決闘スタート！ 戦士のケジメ，今こそつける！

PROFILE

日本ではきわめてレアな流しのプログラマー。前回ご登場いただいた寺島令子サンの「夫のひと」として『墜落日誌』でも有名。1996年12月のマジックプロツアー予選で優勝し，ロサンゼルスへ殴りこみをかけた強豪としても知られているおかただ。早くも最大の難敵を迎えてしまった俺。全勝記録は（まだ1回だが）破られるのかッ!?

俺　いや，どうもどうもごぶさたでございます。とんだお目汚しなデッキを使わせていただきやすが，なにとぞ御容赦のほどを（←相手が強豪なので卑屈になってみせる俺。しかし本心は“タマ殺ったる”とか思ってる）。

五十嵐（以下五）　僕もここのところちゃんと調整する時間がなくて，あんまり強いデッキじゃないんですよ。今のタイプⅡトーナメントレベルにはとてもとても……。

俺　またまたご謙遜をゥ（ニヤリ）。

にこやかながらも不穏な空気をはらんだ対戦がはじまった。先行の俺は沼を，つぎに五十嵐さんはカルデラ湖①を場にセットする。

俺　ふふふ。ってコトはまだマナは出ないワケで，現行タイプⅡ準拠のデッキではカウンターできぬハズ。山セットして暗黒の儀式かまして，リムデュールパラディン②を召喚しやす。みんな使わないけど，好きなんですよ。

アライアンス③時代の遺物が入っている時点で，タイプⅡとかおかまいなしの俺。レギュレーションは俺が決めると言わんばかりの態度だ。そう，タイプ俺コレなのだよ！

五　ほう。では山をセットしてエンド。

俺　ギクッ。その余裕がイヤな感じですね。アップキープに1枚ディスカードして，パラディンでアタックしたいんですケド。

五　そこでインシネレート（火葬）。

俺　ヒイィ。やっぱしそれか……。

一度もダメージを与えることなく除去カード1枚でパラディンが死に，手札を大量にムダづかいした計算になる俺。早くも大ピンチだ。だがこのターン，俺はデッキの正体をすべてさらすことになる大勝負に出た。

俺　いったれ！ 生き埋め④でライブラリからニコル・ボーラス⑤3体を選び，墓場へ捨ててエンドですっ！

五　……ははあ。なるほどね。

そう。ここまでくれば誰でもわかるニコルシュート⑥である。そして俺の手のうちには浅すぎる墓穴⑦が1枚。もうマナがないのが残念だが，つぎのターンにはこれを使って……。

五　知恵の蛇を召喚しましょう。

俺　えっ？ あっ！ うげえっ!?

何というタイミングか！ 手札を捨てさせるニコルに対し，五十嵐軍にはドロー促進のための囁き蛇が出現。パラディン召喚のために暗黒の儀式を使ったのが悔やまれる。

俺　しかーし！ このニコルは止められないハズ！ 7点ダメージプラス捨て効果で残りの手札を墓場へどーぞ！

五十嵐さんの手札はここで0枚に。ただし俺のニコルは浅すぎる墓穴の効果でリムーブゲーム。なんとかつぎの墓穴を引いてこなければ墓場のニコルは撃ちこめない。こちらも手札はほとんど使い切っているが，ならばライフの残りが多い俺が有利，なのだろーか？

五　では知恵の蛇でアタック。ダメージは与えずに1枚ドローします。

手札を失わせたのもつかの間，俺のドローがもたついているスキに五十嵐さんはこのく

実況用語解説

①Caldera Lake。テンペストで加わった赤青の敵対色ダメージランド。場に出すときはタップ状態なのがややツラい。
②Lim-Dul's Paladin。赤黒の0/3クリーチャーだが，ブロックされなければ相手は4ライフを失い，ブロックされた場合は+6/+3の修正とトランプル能力を得る。ただしアップキープ時に手札を1枚選んで捨てないと維持できない。
③Alliances。『Ice Age』のエキスパンションセットで，発売当初から品薄になるほど人気が高かった。つまりはそれだけ強力なカードが多かったというコト。現在も高値。
④Buried Alive。自分のライブラリから最大3体までクリーチャーを選んで墓場に捨てる。ニコルにはうってつけ。
⑤Nicol Bolas。7/7飛行。赤青黒の3色を必要とするため，まともに呼び出すのはむずかしい。ダメージを与えた相手の手札をすべて捨てるというハチャメチャな能力を持つ。
⑥Nicol Shoot。なんとかニコルで攻撃し，相手の手札をゼロにすることを主眼としたデッキ。墓場から釣るのが基本。
⑦Shallow Grave。墓場にある一番上のクリーチャーカードを召喚酔いナシで場に出せる。ただしターンの終わりには，そのクリーチャーはゲームから取りのぞかれてしまう。
⑧Frenetic Efreet。赤青の2/1飛行で，コイントスでフェイズアウトか埋葬を決定する能力を持つ。つまり，どのみちゲームから取りのぞくことはできない強力なクリーチャー。
⑨Breezekeeper。4/4飛行でフェイジングつき。低コスト。
⑩The Rack。アップキープ時に相手の手札が3枚に満たないとダメージを与えるアーティファクト。0枚なら3点だ。
⑪Teferi's Veil。自分がコントロールしているクリーチャーが攻撃した場合，戦闘終了時にフェイズアウトする。つまり浅すぎる墓穴などで釣ったクリーチャーがゲームから取りのぞかれないことになる。Ball Lightningにも有効。
⑫Corpse Dance。バイバック付きの浅すぎる墓穴。
⑬Buyback。新ルールで，定められたコストを余分に支払えば，その呪文が手札にもどってくるというもの。
⑭Memory Lapse。ちょっと半端なカウンター呪文。

り返しでバンバン手札を増やしていく。何じゃこのクサレ蛇はッ！　手のうちのサンダーボルト（いかづち）じゃ殺せんやんけ！

五　熱狂のイフリート[8]召喚。

俺　う。一か八かサンダーボルトを撃ちます！

五　じゃ，コイン投げましょう。

幸いにもトスには勝ち，イフリートは埋葬。ところが攻撃呪文を使わされたところで，今度は微風の守り手[9]が出現する。

俺　やばいっ！　でも俺もやるしかない。拷問台[10]セットして，それからテフェリーのヴェール[11]も張っておきますっ！

五　こちらは蛇で手札を増やし，もう一体微風の守り手を呼んでおきましょう。

いよいよ運命のときはきた。この時点で五十嵐さんの手札にカウンター呪文があるか否かが勝負の分かれ道となる。あるんだろうな。

俺　死体のダンス[12]をバイバック[13]払って！ニコルを釣ってきてアタックしたい！　さあ，いかがなもんでしょうかッ!?

五　どうぞ。

俺　エッ？　ホントに？　キャッホウ！

五　微風の守り手でブロック。さらにインシネレートを撃ってニコルを殺します。

俺　はうッ!?　でも死体のダンスは手札にもどってきてるからつぎのターンに……。

再度ニコルを釣り，ダメージを与えられれば勝負は決まるハズ。いや，物語はまだ，残酷な運命を残していたのだ。

俺　死体のダンスでニコルを——。

五　それは記憶の欠落[14]で，ライブラリーの一番上にもどしてもらいましょう。

俺　うっ……でもまだ，つぎのターンに引いてくるワケだから……今度はどう？

五　今度はカウンターします。

俺　も，もうイヤ……許してェ！

結局やりたいことをことごとくツブされ，微風の守り手にじわじわライフをけずられた挙げ句，最後は地震でトドメを刺されて終了。やはり五十嵐さんはキツかった。負けっ！

今月の鍵！

ニコルシュート決めて負けるなんて，何て恥っさらしなんでしょう！　踏んだら終わりの地雷デッキのハズなのにッ！　このデュエルの鍵は，そりゃもう知恵の蛇（Ophidian）に尽きるね。毎ターン2枚引かれるから，気づいたら自分のほうが手札少なくなってるんだもの。最近コイツ人気あるらしいし，さすが強豪だよ五十嵐サンは。それに，パラディンを無理に呼ばなきゃ，蛇を出される前にニコルを撃ちこめたのよね。俺のプレイングもダメダメねェ。

Interview

五　以前，ミラージュが発売されたころにココ（俺は寺島サンたちのお宅にお邪魔しております）で対戦しましたっけね？

俺　ええ。いきなりゴブリンシュートかまされて，瞬殺されたような気がします。思えば妥協のないプレイでした。あのときは「もしかして五十嵐サンは俺のコト嫌いなのか？」と思いましたね。いやマッタク。

五　そう（笑）？

俺　だって初対戦で，そこまで容赦のないデッキ使ってくる人って俺の周りにいないですもの。ゴブリングレネード（ゴブリンを生贄に捧げて対象に5点ダメージを与える強力な呪文）もバンバン入ってたし……赤バーンって対戦相手はさっぱり楽しくないですよねェ。

五　ハハハ……質問に行きましょうよ。

俺　はじめた時期は前回の寺島サンと一緒の，俺と同じく'95年秋なんですよね？　仕事が煮つまって，逃避したくなったとか。

五　もうディスプレイとか見るのがイヤなぐらいで，カードを買ってみたんですよ（笑）。その資産の少ない時期にログイン編集部で負けて，一気に燃え上がったんですよね。

俺　俺も以前，アバター原田さんにバリバリのタイプⅠで土地破壊されたコトありますよ。あれはゴブシューよりキツかった（笑）。では定番の質問で，ギャザのおもしろさとは？

五　コンビネーションの妙，かな。ファンデッキのつもりで作ったものが，予想外に強くなっていく……好きですね，こういうのが。そういった“技おぼれ”からひと皮むけて行ける世界がある。これがマジックかな，と。

俺　ははあ（←技おぼれのままの人）。

五　最近は自分の下手さ加減を痛感しますね。

俺　えっ？　なな，何をおっしゃるですか!?　人をコテンパンにしておいてッ！

五　いや，トーナメントプレイヤーとして強くあるには，やはり日々カードにさわって，週に10時間はプレイしないとダメですよ。

俺　ううっ……耳が痛いお話ですにゃー。

決闘者使用デッキ

五十嵐軍：自称青ウィニーデッキ

Breezekeeper	4	Hammer of Bogardan	1
Waterspout Djinn	3	Impulse	4
Ophidian	2	Counterspell	3
Air Elemental	1	Dissipate	1
Frenetic Efreet	2	Memory Lapse	1
Viashino Sandstalker	2	Disrupt	1
Incinerate	4	Boomerang	1
Earthquake	3	Island	12
Fire Blast	2	Mountain	10
Lightning Blast	1	Caldera Lake	2

状況に応じたカウンター呪文と焼殺除去呪文で相手を牽制し，インパルスと知恵の蛇でいつの間にかカードアドバンテージを得ている。しかるのちに低コスト中型飛行青クリーチャーが怒涛のごとく攻めてくる。極端な弱点の見当たらないキツイ構成だ。

ベニ松軍：朝掘りニコルお届けデッキ

Nicol Bolas	4	Thunderbolt	2
Sol'kanar the Swamp King	2	Spontaneous Combustion	1
Hidden Horror	2	Lim-Dul's Vault	1
Necratog	2	Anvil of Bogardan	2
Lim-Dul's Paladin	1	The Rack	2
Colossus of Sardia	1	Swamp	7
Shallow Grave	4	Island	6
Dark Ritual	4	Mountain	5
Corpse Dance	1	Gemstone Mine	2
Buried Alive	1	City of Brass	1
Ashes to Ashes	1	Undiscovered Paradise	1
Abandon Hope	1	Rootwater Depths	1
Arcane Denial	2	Cinder Marsh	1
Teferi's Veil	2		

ニコルシュートに命がけだぜ。

Benny's War Cry

あっさり黒星を喫し，連勝記録は1でストップと相成りました。そもそも1じゃ連勝って言わねえっつーの。うぐぐ，グフォー。

ちなみにですね，このコーナーでのギャザの対戦ルールは，Fallen Empire 以降のカードなら禁止カードをのぞいて何でもOK。ただ，愉快なデッキだとおっしゃるならレギュレーションうんぬんは申しません。

ただ，ギャザ対戦がつづいたから次回は別のモンでやりたいねェ。日本語版が出たカタンなんかどうだ？　誌上再現はムリそうだなァ。

by 加藤義啓

ゲーム考現学

《第44回》"ゲーム世界の華たち" ～それぞれの花～

Written by 桂　令夫&"永久機関"

今月のテーマは，ゲーム業界で全盛とも言える「ギャルゲー」について，現在の姿とその影響について述べてみた。次回はそのつづきとして，ギャルゲーの功罪やその存在について突っこんだ議論を行なう。投稿（文字投稿を含む）はあいかわらず募集中だ。

次々回はロボットものの予定（変更の可能性アリ）。

「ギャルゲー」と呼ばれしもの

ギャルゲーというジャンルがある。

まあ大ざっぱに言って

(1)女の子と恋愛したり

(2)女の子を教育して大学に入れたり，スポーツ選手やプリンセスにしたり

(3)なぜか女の子ばかりの部隊を率いて戦闘したりするゲームのこと。

現在圧倒的に大流行だ。

さて，この状況は何か悪いか。ギャルゲーの流行自体は悪くない。しかし市場が「ギャルばかり」になることは（純粋に資本主義的に見て）悪い。

(1)新規ユーザーのタイプがせばまる

(2)ジャンル自体が飽きられる

という現象を生むからだ。むろん制作者もそんなことはわかっていて，いろいろ目先の変わったものを出してくる。今回は「目先の変わった」ギャルゲー，正統派ギャルゲー，合わせて3本を取り上げてみた。ギャルゲーの現状と問題点について考える助けとなれば幸いだ。

正統派ギャルゲー

◆トゥルーラブストーリー ～リメンバー・マイ・ハート

■アスキー　■プレイステーション
■SLG　■3,800円

このゲームは,「リアルっぽい学生恋愛」を再現したものだ。なに,「恋愛ゲーム」はみんなそうではないかって？　否。そもそも初対面の女の子にいきなり好意を持たれる人間など，それほどはおるまい。「リアルっぽさ」を再現しえた恋愛ゲームは，数少ないのである。

だが，このゲームはちがっている。最初は学校内で少々会話をかわすだけ。相手の対応もそっけない。だが，しだいに打ち解けてくると一緒に下校できるようになる。お互いを意識しはじめる。そして思い切ってデートに誘い，そのつぎは……ないのだ。1か月というゲーム期限が切れて主人公は転校してしまう。じつにういういしく，じつに切ない。「そんなもの何がおもしろいか」と問うなかれ。初恋とはそういうものなのである。相手がはじめて自分の話で笑ってくれた。はじめて手をにぎった。そんな些細(ささい)なことが幸せなのである。

プレイ時間が長いゲームの流行(はや)る昨今だが，こういう短く濃い作品のよさも忘れてはなるまい。　（齋藤 通彦）

★

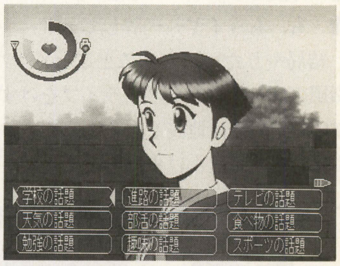
おそらく『ときめきメモリアル』を研究しつくして作られたゲーム。格闘技マンガふうに言えば「最強の刺客」。

親の都合で転校を1か月後にひかえた主人公は「俺にはどうもやりのこしたことがある。そうか，それは女だ」と気づく。以来，彼はくる日もくる日も女の子を追いかけまわす（つまりイベントが多い）。

能力値は自己申告制という画期的なもので，えんえんランニングで能力を上げつづける必要がない。声優陣の発声も比較的「作り」の少ない自然なもの。絵巻物のよう（に平面的）な絵は……まあプレイヤーしだいだろう。以上のように『ときメモ』の長所はそのままに欠点をすべて是正(ぜせい)したゲームで，ゲーム中に根本的な疑問以外の疑問を感じることはない。

ちなみにその疑問とは,「女のこと以外に考えることはないんか，俺ってやつは」というものである。　（桂　令夫）

◀自分で自分を設定可能。女の子との相性が変化する



▶下校途中の会話を通じて好感度を高めていく

▲季節や状況によってさまざまなイベントが発生。一気に仲を進展させるものも

格闘派ギャルゲー

◆ハイブリッドエンジェル

■システムソフト　■Windows95
■SLG　■9,800円

どうもチグハグなゲーム。

箱絵は女の子（実写）がミニスカートでヘタなハイキックを打っており，しかも下着の見えるのを防ぐためその位置にタイトルがくるという何とも斬新なシロモノで，グラフィックは『女子高校生が制服のまま格闘技をやる』というもの。

▶練習で3人姉妹を強化し試合での勝利を目指す

だが，いざゲームがはじまってみると，最初に出てくる話題はデラホーヤ（ボクシングのウェルター級のチャンピオン）の世界戦で，以下えんえんと暑くて汗くさい格闘の世界が展開する。もちろん主人公たちが女の子である必然性は，ない。

格闘ものゲームとしては非常によくできている（ただしターンの終わりで組み技が自動的に解かれるルールなので，打撃系，とくにキックが圧倒的に強い。これは多分にK-1のゲームなのだ）のだが，一体どんな人間をターゲットにしたのか謎である。（桂　令夫）

◀これがコーチ（父親）。このゲームの本性はこれだ

◀どう見ても完全にキマった腕十字。マニア度高し

★

格闘技ファン必見。あとミニスカートの制服の女子高生が好きな人も……だが仮にギャルゲーの正確な定義が存在するとしたら，これほどそこから遠いギャルゲーもないと思われる。（山田　整）

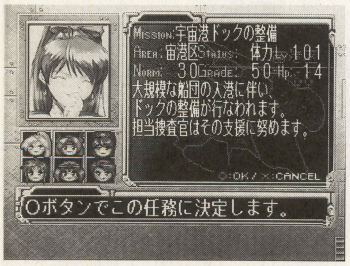
SF派？ギャルゲー

◆メルティランサー ～Re-inforce

■イマジニア　■プレイステーション
■SLG　■6,800円

このゲームでは，プレイヤーは未来の地球で宇宙人犯罪捜査組織GPOの捜査官として，6人の女性捜査官とともに事件を解決していくことになる。基本的には毎週パートナーを選択し，捜査，訓練といった行動をくり返して成長させていく。

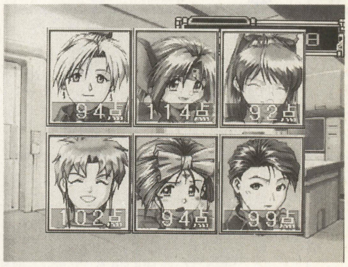
自分の行動は先輩捜査官たちによって点数をつけられ，その点数によって捜査官としてふさわしいかどうか評価がくだされる。ここで注意してほしいのが，評価が各キャラの主人公に対する個人的感情と不可分になっていると言うことだ。つまり「俺はこの娘がいいんだ。他の連中は知らない」とひとりの娘ばかりと付き合っていると，他の捜査官たちの評価はしだいに悪化していき，最悪それによってクビになるというわけなのである。



◀先輩捜査官の誰かについて任務をこなしていく

▶公私双方の交流を通じて仲を進展させる

これは『ときメモ』の爆弾システムに似ているが，職場での人間関係ということを考えると，より説得力がある。また，付き合うパートナーによって，上昇する能力値が異なり，ストーリーも分岐するので，自分の方針，そしてもちろん個人的好みによって，ある程度パートナーを選ぶ必要もある。なので，「能力値のことを考えるとA先輩と行動するべきなのだろうけど，B先輩の機嫌下がってるからなあ。でも本命はC先輩だし……」ということになり，プレイヤーを飽きさせない。こういった「職場ゲーム」は今後ギャルゲーの一分野になるのではないかと期待させられる。（齋藤 通彦）


◀上機嫌の先輩たち。地道な職場付き合い？の結果だ

先月と今月のイラスト

ギャルゲー特集と書いたとたん，いつにも増してハガキがくるわくるわ。今月からの誌面更新（文字数が減った）と合わせて全部の掲載はむずかしく，すいませんが一部は来月まわしにさせていただきました。

▶まずは先月の補足から。たしかに生活感はかならずしもゲームに必要ではありませんが，「プレイヤーがいつの間にかキャラの立場で思考している」ような没入感を感じさせたいならやはり必要になるはずです。ゲームによるでしょうけどね

by　野沢プロト

▶「機械的処理」と「イベント」でゲームが構成されている場合，後者の多さが評価に直結するのは当然でしょうね。しかし「受ける側はどうか？」なんて言われても。意見や提案が入っているものはいずれにしても大歓迎です。とくに建設的なものは

by　鼻伏せビリヤード

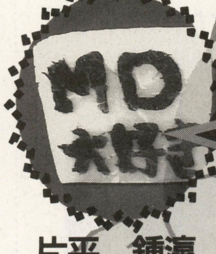
みらくる読者の闘技場
～恋と魔法の投稿ストーリー～

たぶん第4回

貴重な青春の一瞬一瞬をすごす少年少女が，ゲームやコンピュータ関連の笑えるネタを投稿し，12か月を競います。掲載された人には経験値（EXP）が与えられ，最後に一番高得点だった人には豪華だとうれしい賞品をプレゼント。住所・氏名と，初投稿者は生年月日を忘れずに書き，黒いインク（ボールペンも○，鉛筆は×）でベーマガ編集部の「闘技場」係まで送ってね。締切は，毎月15日。

保多手　力也

先月のネタを受けて，色瀬氏が米粒で投稿をしてきてくれました。書かれている言葉は，「飲んだら乗るな『ファイナルハロン』」。名言だけど，両面にネタを書いてくるのはちょっとルール違反かな。



片平　鍾瀛

最近，よく"ぷに"なイラストを見つめながら闘技場も"ぷに"ばっかりだったらな～とか思ってます。そんなイラストを一緒に送ればキミのネタを掲載しちゃうかもしれない！　保多手「させません」

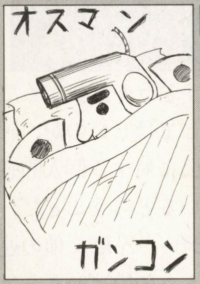
金　6EXP　神奈川県川崎市・伊庭廉（16EXP／7位）

保多手「あのGBで英単語を覚えようってのは，いいアイデアですよね。学校にGB持ってくるいいわけになるし，自習の時間にひそかにゲームできるし」
薮良「オレはてっきり，ゲームやってるふりして勉強できるってのがいいんだと思ってたんだが……」

銀　5EXP　愛知県丹羽郡・時期オクレ（24EXP／2位）
保多手「パラパラ殺人事件ですか」

銅　4EXP　埼玉県岩槻市・大山修史（14EXP／8位）
加藤「連載攻略？……スマン」

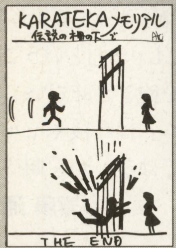
3EXP　愛知県丹羽郡・時期オクレ（24EXP／2位）



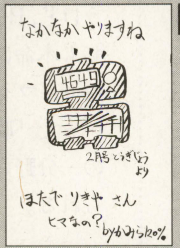
3EXP　京都府乙訓郡・コブキン（8EXP／13位）

3EXP　愛知県丹羽郡・時期オクレ（24EXP／2位）

2EXP　神奈川県横浜市・色瀬秋代（2EXP／24位）



2EXP　鹿児島市・かみら120%（17EXP／6位）



2EXP　神奈川県横浜市・新歓1005円（26.2EXP／1位）

2EXP　埼玉県入間郡・野菜村（2EXP／24位）

2EXP　神奈川県横浜市・ヘボス（19EXP／4位）

2EXP　静岡市・Dragon-Half（8EXP／13位）

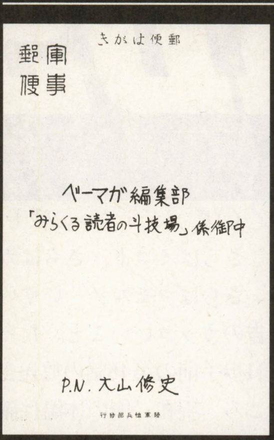
2EXP　千葉県佐倉市・加藤義啓（18.1EXP／5位）

2EXP　愛知県名古屋市・のうきょうアッパー（13EXP／8位）

2EXP　千葉県佐倉市・加藤義啓（18.1EXP／5位）

2EXP　東京都世田谷区・森宇玲奇（10EXP／11位）

言葉(ロゴス)は神なりき



2EXP
埼玉県岩槻市・大山修史（14EXP／8位）

薮良「昔の闘技場の『アサルト』ネタ・シリーズに感動したってのはいいけれど，だからってネタだけでなくハガキまで古いヤツ使うことはないだろうに」

♥有給減少酷……悠久幻想曲
愛知県丹羽郡・時期オクレ
（24EXP／2位）

♥『ツインビー』の掟
右の手を取られたら，左の手を出せ！
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
（22EXP／3位）

♥今回上位を横浜が独走!!　'97年のセ・リーグみたいだ……。
神奈川県横浜市・新歓1005円
（26.2EXP／1位）

♥ゲーセン閉店10分前に『タイムクライシス』をやろうとしたら電源が切れた。切った店員に思わず銃口を向けた……。
埼玉県岩槻市・大山修史
（14EXP／8位）

♥経費節約に御協力ください。
岐阜市・俊太郎
（10EXP／11位）
保多手「はい，協力します。文字ネタは，ハガキ1枚にいくつでもOK。けど両面に書かないでください。」

♥題について。「みらくる読者の闘技場〜恋と魔法の投稿ストーリー〜」……配達する人どう思うだろう。
岐阜市・俊太郎
（10EXP／11位）
片平「宛名がまちがっていて返信されちゃったとき，親にどう思われるだろう。ドキドキ」
保多手「郵便料金が不足していると，受取拒否でもどってくる雑誌もあり。ファン○ードとかね？　伊庭廉さん，だいじょぶ？」

♥♥♥♥←♥ビーム？
神奈川県横浜市・新歓1005円
（26.2EXP／1位）

♥インターネット上のさまざまなエミュレータ。それに対するコナミの解答が，PS版『コナミアンティークス〜MSXコレクション』。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
（8EXP／13位）
片平「ナムコの答えは『ナムコアンソロジー』」

♥優勝者にはJAGUAR（64bit）を与えてやってください。
高知県香美郡・高知県
（2.1EXP／23位）
加藤「たんなるイヤがらせじゃねーか？」

♥新歓1005円サンが近所にいそうでこわいネ。
神奈川県横浜市・ヘボス
（19EXP／4位）
片平「ちなみにぼくは磯子区だ」

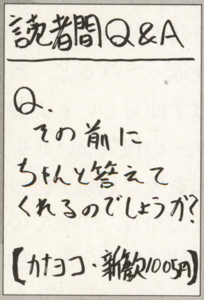
♥柾木正，正木柾，正木征……さて正解は？
東京都大田区・正木　柾
（8EXP／13位）

♥空手家が最初にやるべきゲームは『カラテカ』からってか？
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
（8EXP／13位）
片平「『カラテカ』ネタがインフレ状態みたいなので，来月から規制するのだぁ〜」
保田手「ネタはひとりにつきひとつ。掲載はイラスト，文字ネタ，それぞれひとつのみとなります」

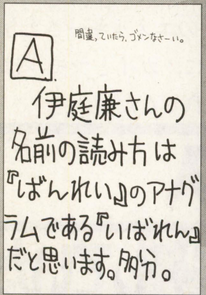
♥次号，ソニアのコスプレをした八巻氏とファランのコスプレをした山田氏が夢の競演!?
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
（22EXP／3位）

読者間 Q&A

Q　2EXP
神奈川県横浜市・新歓1005円（26.2EXP／1位）

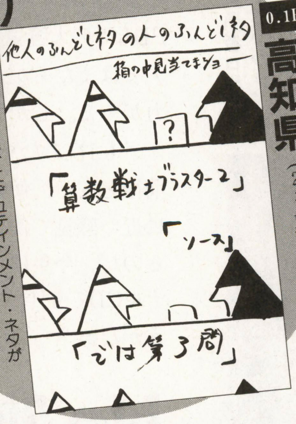


A　2EXP
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆（22EXP／3位）



今月のこまったちゃん（大ボケ）

0.1EXP
高知県香美郡・高知県（2.1EXP／23位）



薮良「金賞といい，エデュテインメント・ネタがやたら多いのがベーマガらしいよな」
保多手「小学校の図書室にも置いておける本って，ベーマガぐらいじゃないんですかね」
薮良「図書室にあったら買ってくれないじゃん」

今月の表紙にパソコンは1台！　短期間で1位にのぼった時期オクレが今月の1位だったので，エナジー・ドレインとして経験値の1割（小数点以下切り上げ）の3EXP喪失。

〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「みらくる読者の闘技場」係まで

めざせデビュー！いっぱい載ったおともだち

	ペンネーム	得点
1	新歓1005円	26.2EXP
2	時期オクレ	24EXP
3	みるきぃぷりん☆	22EXP
4	ヘボス	19EXP
5	加藤義啓	18.1EXP
6	かみら120%	17EXP
7	伊庭廉	16EXP
8	大山修史	14EXP
9	読者の遊技場	13EXP
9	のうぎょうアッパー	13EXP

来月は地震が多そうでドキドキだ！

R. Sakuma's WILD*CARDS

佐久間亮介

No.20

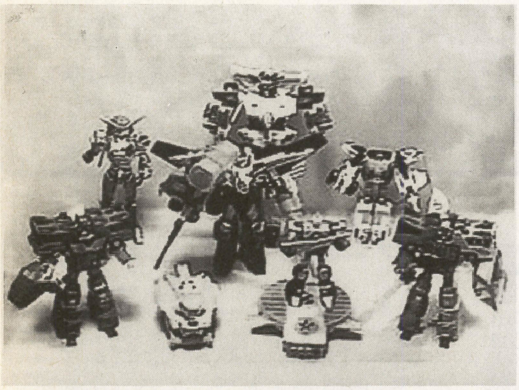
CD-Rをついに導入 &物語はまだ残酷な運命を残していた

調子が悪いのは知っていたのだが，MOさえ読めればそれでよしと原因を突き止めることさえしなかった我が家のデスクトップ・パソコン。昨年の夏以降，もっぱら使用するのはノート・パソコン。しかも秋にバイオノートPCG-715を購入してからは，触れる機会はさらに減り，デスクトップ・パソコンの電源を入れるのはSCSI機器であるMOドライブを使用するときぐらいというありさま。原稿を書くのも，インターネットをするのも，バイオノートがあれば片づいてしまうのだから，それも当然。いまではデスクトップのものよりも，バイオノートのキーボードのほうがスムーズにタイピングできるほど。

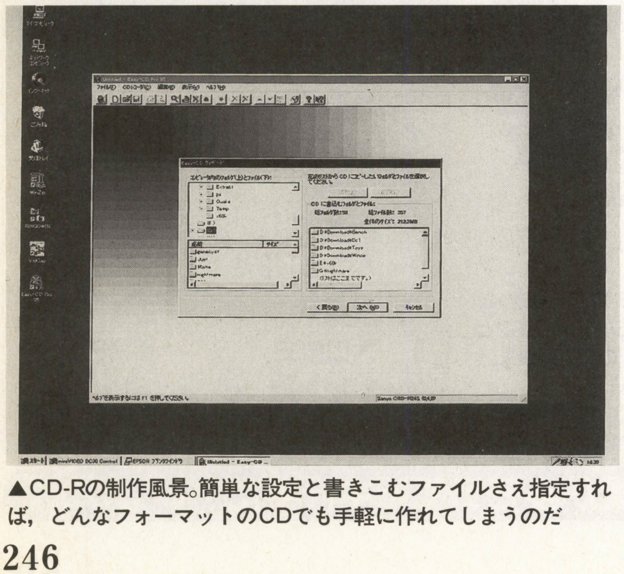
そんなデスクトップ・パソコンにCD-Rを追加しようと思い立ったのは，つい先日のこと。「久々に増設だッゼ！」と秋葉原へGO！　いろいろ検討した結果，ライティング・ソフト付きで3万3千円のドライブを購入してしまった。

で，ここまではまったく問題なし。むしろトラブルが発生したのはここから。CD-Rをセッティング後，スイッチを押してもデスクトップ・パソコンの電源が入らないのだ。配線をチェックしても致命的な問題は何も見つからない。そこでふと思い立ち，本体内のモデムカードを抜いてみると……，立ち上がった。そう，拡張のしすぎで電源の容量が足りなくなっていたのだ。とほほ。

まあ，その後もさまざまな問題が発生したのだが，なんとか解決。一応，パソコン自体も普通に動くようにはなった。それにしてもCD-Rは非常におもしろい。なにしろCDとほとんど同じものが自分の家で作れてしまうのだから，MOやPDなどの大容量メディアとはまたちがった魅力がある。しかもメディアも1枚あたり200円前後と安く，使い捨てに近い感覚で使用できるのだ。今年はオリジナルCDでも作ってみようかなぁ？



◀昨年末に某所に集まった勇者ロボットたち。彼らの撮影会は朝までつづき，『ガガガ』談義に花を咲かせたのだった



▲CD-Rの制作風景。簡単な設定と書きこむファイルさえ指定すれば，どんなフォーマットのCDでも手軽に作れてしまうのだ

さらば，Jジュエルの戦士たち。さらばミコト，さらばガイ，さらばマモル！　いやいや，最終回予告のカッコいいこと。たったいま，最終回1歩手前の第48話の放送を見終わったところ。現在，俺の体温は確実に1～2度ほど高くなっているはず。ある程度，予想していたとはいえ，実際にそのとおりの展開をやられると……，最終回を観るのがツラいよ。だってさ，ここにきてドラマCDで語られていたストーリーを本編で観られるとは思わなかったこと，いままでメインキャラの死を避けた流れで物語を構成していたのに，最後の最後で残酷な展開にされてしまうと……。もうボスキャラは倒したんだから，主人公たちを幸せにしてやってよ，米たに監督。

そんなわけで心がかなりブルーになっている。だが，確実に今世紀最強のロボットアニメだったよ，『勇者王ガオガイガー』は。物語の核を一切語らず，視聴者に考えさせる手法もいいけれど1話から連綿とつづく物語のなかで，無数に張られた伏線がつぎつぎと消化されていくさまは感動的。なかには20話ほど経(た)ってから消化される伏線なんてものもあったことを振り返ってみると，あらためて『ガガガ』はすばらしいと実感させらる。キャラクターの何気ないセリフのひとことが，のちに重要な意味を持つようになったりするんだから，すべてのエピソードをきちんと観る甲斐のある物語だ。久々に絶賛する。『ガガガ』に出会えた俺は幸せだったよ。Gストーンのエネルギーさえきかぬ機界新種を相手に，ガイとマモルはどんな戦いを強いられるんだ!?

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんばんは，読ホン担当の山田真也（25）です。ついに，四捨五入すると30歳というトシになってしまいました。そのわりには，いまだに言動がガキっぽいのが悩みのタネなんですが……。せめて30歳までには，歳相応の人間になれればなぁ，と思っています。

さて，ここでお知らせです。パソコンは持っているけど，プリンターがないので，せっかくパソコンで作った投稿文が出力できない……という人も，わりと多いと思います。そういった人たちのために，読ホンではフロッピーディスクによる投稿も受けつけています。テキスト形式で文書を保存したディスク（できれば3.5インチ）を，郵送途中にこわれないように厳重に包装して送ってください。なお，原則としてディスクの返却はできませんので，あらかじめご了承ください。また，以前に「電子メールでの投稿は受け付けていないのか」といった意見がありましたが，電子メールでの投稿は現在受け付けておりません。これは今後の課題にさせてください。

あと，このコーナーあてに年賀状を送ってくださったみなさんへ。個人的にとてもうれしかったです。時間の都合でお返事はできませんでしたが，この場を借りて遅ればせながらお礼を申し上げます。

今月のタイトル・イラストは，**京都市・鶏小屋さん**です。今月もたくさんの投稿ありがとうございました。それでは読ホン，いってしまいます。

女性キャラ　制服で闘う女の子はおかしい！

私の亡き母は，昭和14年の戦中生まれでした。私が中学に入学する前，制服を買ってもらったときに，「いいわね，いまの若い子は物に恵まれすぎていて。私の時代は，物がなかったから上の人のお古を着たり，制服すら買えなかった子だっていたんだよ。大切に着なさいね」と，母は何度も同じことを言いました。

そんな古い世代の女性が，たとえば全年齢が購入できるサターン版『デッド オア アライブ』で，学校の制服を着てパンティー丸出して闘う女性キャラクターで遊んでいる孫を見たとき，どんな気持ちになるのでしょうか？また，学校の制服を着て，硬派な空手家やプロレスラーと闘う女性キャラを見たとき，「どうしてこの女性は学校の制服を着ているの？」という質問に答えられますか？　さらに，祖母や母親の前で，堂々と学校の制服を着た女性キャラを使うことができますか？

女性の制服の歴史は，はじめに言ったように長いものなのです。それをいとも簡単に，「(若い世代に)ウケるから，対戦格闘ゲームに制服を着た女性のキャラを導入」するのは，そういった古い世代の人を侮辱している……としか思えません。

もっとまわりを見てください！　ゲームはあなたがたプレイヤーだけのものではありません。ゲームをやらない人だって，プレイしなくても見ることだってあるんですから。

２月号に掲載された，井上来夢んさんへ。「変に意識し過ぎてる嫌いがある」とありましたが，私はそうは思いません。

【神奈川県相模原市・よしはらあずさ？歳】

■**山田**：ゲームのグラフィック能力は，ここ数年で飛躍的に向上しており，さらに新世代機の普及によって，「しょせんはゲーム機の絵だから」と無視できないほど，その表現力は高まってきています。だれしもが家庭などでゲーム画面を目にする可能性が高くなってきた現在，さまざまな要素が“人を不快にさせる表現”になりうる可能性があります。ゲームに関する倫理規定も，テレビ放送なみにキビしいものが，いつか導入されるのかもしれません。

販売店　数年前のPSソフトは，いまどこに？

自分も最近やっとPSを買い，本体と同時に買ったソフトにもそろそろ飽きてきたので，新しいソフトを買いにゲームソフト店へ行きました。今回はそこでの疑問を書きたいと思います。

そのときは，過去に友人宅などで体験しておもしろかったソフトの購入を目的として行ったのですが，あるのは最近の新作ばかりで，結局目的のソフトを見つけることはできませんでした。１年半前の作品で，当時はなかなかの人気作だったはずなのに，なぜもう店頭に並んでいなかったのでしょう？

現在までに，PSソフトは1,000本を越える作品が発売されています。しかし，そのうち店頭に並んでいるのは，80タイトルから100タイトル程度です。そして，そのほとんどが発売から６か月以内の作品かベスト版（プレイステーション・ザ・ベスト）のものです。そのため，１年以上前の作品は，ベスト版にならないかぎり入手困難な状況なのです。

しかし，そのベスト版すら完全にそろえている店は少なく，中古販売を認めていないPSソフトは，事実上過去の名作を遊べる機会が少なくなってしまいます。CD-ROMという，置き場所に困らないはずの販売形態であるにも関わらず，なぜ作品がすぐ姿を消していってしまうのでしょう？

どうやら，PSソフトは販売店にとって「薄利多売」の商品であり，名作であっても「売れなくなったら用はない」という風潮があるようです。そのため，ある程度売れたソフトでも，売れなくなれば店頭から姿を消すことになってしまうようなのです。過去に名作とうたわれたソフトも，このために入手できないのは，非常に残念なことだと思います。

新作ばかりでなく，自分としてはむしろ古き良き作品も大切にすべきだと思うのですが，現状ではむずかしいようです。願わくば，CDショップのような品ぞろえを，いつの日か実現してほしいものです。

みなさんは，PSと同時発売されたソフト９本，ご存じですか？

【福島県いわき市・新谷剛史17歳】

■**山田**：現在，家庭用ゲーム機の新作ソフトは，合計すると毎月70～100作（多い月には160作！）が発売されています。その多さゆえ，新作ソフトが店頭に並んでいる期間が，しだいに短くなってきました。コンビニ流通など，販売形態に新しい試みが行なわれていますが，その一環として，多少手間がかかっても，ほしいソフトがいつでも確実に買えるような販売形態が確立されることを望みます。

先月号から，あて先の郵便番号が7ケタ表記に変わっています。投稿のときは注意しましょう。

「あれ」があったら、いいのになー

……と、ゲームをしていて思うことがある。一時的に状況を維持しておく「ポーズ」や、電源を落としても次回に継続して遊べる「セーブ」など、いまさら取りたてて騒ぐことでもない、あると便利な「あれ」らというものは、もはやどのようなゲームにとっても当たり前のものになっていると思う。

ところが、ときおり、ゲームデザインの上から、そのような便利な機能をわざわざ使用不能にして、逆にゲームの面白味を増そう、ということがある。

ロールプレイングゲームなどがよく用いるおなじみの手法である、セーブできるところをポイント限定して、プレイヤーに、ポイントからポイントまでの緊張感を演出する古典的なデザインがあるのだが、最近どうにもそれが野暮ったくてしかたない。

ぼくは夜寝る前に「子守り歌」として(……しょーもない遊びかたではある）ゲームをすることが多くなってきたのだが、いい頃合いになって眠りにつくときに、つごうよくセーブできることは、こういうデザインの場合、ほぼ、ありえないのである。

おそらくは、ゲーム攻略の満足感や達成感を高めるために、そのようなデザインが継承されているのだろうが、ここで、生活の中でのゲームスタイルということを、もう一度考え直してほしいのである。

なにも眠いからだけではなく、少しの時間しか取れないけれども、こつこつと遊び進めていきたい人や、急用ができて席を外さなくてはいけないときなど、セーブ機能の自在性が高まれば、ゲームの強いる時間枠に付き合ってあげるのではなく、自分の作った時間でゲームと気ままに付き合い続けることができると思うのだ。

ちなみに、作る側のねらいと、プレイする側の都合を兼ね備えた、いつでもできる仮セーブ、ロードするとデータが自動消去される、「中断」という理想的な機能もあることはあるが、プレイステーションのような外部記憶装置があるハードの場合、そのデータをコピーすることによって、作る側のねらいは簡単に崩れてしまう構造になっている。

遊ぶ側のセンスとモラルを信じるか、それとも最初っからセーブしまくるウィザードリィ・スタイルにしてしまうか……なんにせよ、セーブを限定することによって生み出される面白さというのは、むしろプレイヤーそれぞれのルールであり、強いられるものではないんじゃないの？　と思うのだ。

© 1996 KONAMI ALL RIGHT RESERVED.

セーブ

好きなときにゲームを中断したいのに……

◀【神奈川県横須賀市・砂の山24歳】……山田：以前「セーブ方式でゲームの特徴が見えてくる」といった投稿がありましたが，外部記憶装置が主流になり，セーブ方式が画一的になってしまったことも，この文にある「野暮ったさ」の一因なのかもしれません

任天堂パワーに、「あるといいね」

私、ありました。何と言っても「キャメルトライ」。アーケード版では画面と一緒になって体も回転させていましたっけ「当時」は……。

そう。「当時」を知る方々、ＳＦＣ全盛期を共に過ごして来た私などは、「あるといいね」が「ある」可能性も期待できるでしょう。

しかし「現代」のゲームファン＝プレステ、サターン、６４、そしてネットゲーム時代の方々は？　　……私も正直、こう思いました。

「高年齢層のレトロファン向けで、『今時の』ユーザー獲得は難しいだろうな」

ディスクシステムの時、書換えマシンの全国配備がやはり行なわれましたが、設置ベースとしては今回とさほど変わらなかったと思います（うろ覚えで失礼）。

「スーパーマリオ」ブームの真っ只中。名司会者、上岡○太郎氏も熱中したという「ゼルダ」の後押しもあってか、大きな一時代を築いた事実は私などが語るまでもない「ゲーム史」の輝ける１ページでしょう。

しかし、「当時」と「現代」では状況があまりに違います。

たとえ「ＳＦＣ上では魅力的な新作」が登場したとしても、いわゆる新世代機（６４含む）との実力、稼動率の差が大きく開きすぎているのではないでしょうか。

かつては弱々しかった「ライバル」が、「現代」には「勝ち目の無い」状態で存在するのです。

……が、任天堂側は「わざわざ周囲に指摘され」ずとも、既にＳＦＣの終焉を受け入れる方針を固めているでしょう。

それなのに何故、Ｆｉｎマーク寸前にこのサービスを開始したのでしょうか？

戦略と並行させた「実験」。

それなりの費用をなげうった、我々にとっては嬉しい「ファンサービス」。

今回の一連のプロジェクト……「利益を見込んで」というよりは、散々非難を浴びた「ＲＯＭカセット流通」が抱える数々の問題点に、任天堂は自らのスタイルで「挑んでいる」のではないかと感じました。後手に回ったのではなく、独自路線を歩みつつ解決策を探求しているかのようにも映ります。

メディアとしてのＲＯＭカセットの生産性、機動性はディスクメディアに及ばない（ＣＤ－ＲＯＭの体験版などは普通郵便で送られてくることが多い。しかも葉書サイズで厚紙に薄いビニール包装！）ものの、過去の実績（ディスクシステム）に加え、今回はマシン設置場所としてコンビニを選択する事で即時性に富んだ流通経路を確保。ＳＦＣプラットはこれ以上の拡張が望めないとしても、当然６４への継承も視野に入れているのでしょう（ついでにデ○キューブも牽制して）。

「実験」と「ファンサービス」。

この二つを兼ね備えた「将来への布石」である「任天堂パワー」が如何ほどの「推進力」を業界に向けて放つか。果たして新旧ＳＦＣユーザーの食い付きはどうか。

来年暮れ辺りには恐らく総論が編まれていることでしょう。

何処か一方に加速するのみではなく、いわば「流派」が多々混在するゲーム業界。

単なるマネジメントを越えた「ゲーム」を仕掛けているような気さえします。

まだまだ面白いですね……もちろん「ソフト」の方も、ですが。

１９９７／１２／９　４：０１

「デビダス」を埋め尽くし、ついでにノートも一冊埋め尽くしたスプーキーズ

応○撃破　Ｍｅ－Ｙａ　（２３）

書き換え

ニンテンドウパワーに見る新流通戦略

▲【東京都練馬区・Me-Ya 23歳】……山田：ソフトの書き換えがセルフサービスであるためか，気軽に利用できるニンテンドウパワー。このシステムがニンテンドウ64に継承されれば，ゲームの購入もより手軽になるでしょう

今こそゲームを作ろう！！

このコーナーの読者のみなさんであれば、「一度はゲームを作ってみたい！！」と、考えたことがあるでしょう。中には「将来ゲーム会社に就職するんだ」と、真剣に考えている方もいると思います。実は、今ものすごいチャンスの時期でもあります。

それは、ゲーム制作のためのツールが各社から発売されており、同時に以前よりマシンの性能も使いやすさも格段に上がっているからです。そこで私は「ぜひ、ゲームを作っていただきたい」と思っています。どんな小さなゲームでもいいのです。たとえば、絵の描ける人はシューティングやアドベンチャー、格闘ゲームなどを作るソフトが、絵が苦手な人もサウンドノベルを作成するソフトや、シナリオやイベントだけ考えればいいＲＰＧ作成のソフトなど。また、「私の考えているゲームは今販売されているソフトではつくれないんだ！」と、おっしゃる方はプログラムで一から作ってみるのも一興です。

欲しいゲームを一つ我慢してこれらソフトを買ってみてください。そして自由に作ってみてください。

おそらく、初めてゲームを作った人は「ゲームを作るのってこんなに大変だったのか」と、感じると思います。ソフトの制約、ハードスペックの問題、時間がない、そして何より自分の技術、能力、ゲームに対する認識の甘さ・・・ ゲームをただやっているのとは全く違う視点からゲームというものが見えてくると思います。

以前は「ゲームを作りたいのだけれどハードがない。プログラムが解らない」などが大きな障害となっていましたが、今はコンシューマゲーム機でも作成できる、私たちにとっては非常にありがたい環境となっています。

よく、「私は将来ゲーム会社に入って、自分の考えたゲームを作るんだ」という人がいますが、会社という組織に入ると様々な理由で自分のホントに作りたいゲームというものが作れる人はごくわずかです。また、極端な話かもしれませんが、今まで一回もゲーム製作にかかわったことがない人間が自分の理想のゲームなど作れるはずがありません。

「時間がない」という人は、今までゲームをやっていた時間を少し、こちらに当てていけばいいですし、締め切りが無いのですから自分の納得できるまで作れます。

これだけの環境がそろっていながらまだ不満のある人には・・・おそらく生涯ゲームは作れません。人間、やる気さえあれば大抵の事はできるはずです。

こう書くと「ゲームを作った人間でなくてはゲームを語るな！ということか！」と思われそうですが、誤解しないでいただきたい。私はゲームを作る楽しさを是非みなさんに知って欲しいのです。自分の描いたキャラクターが画面を動く姿を見たときの感動。それは他人の作ったゲームで遊ぶ事より数倍楽しいと私は思います。その感覚が忘れられずにゲーム会社に就職した人間だっているのですから・・・

そんなわけでみなさん、是非一度ゲームを作ってみましょう！！

東京都田無市／ファム

作成

実際にゲームを作ってみよう！

◀【東京都田無市・ファム？歳】……山田：ツールを使うにしろ，プログラムを組むにしろ，自分の手でひとつの作品を作るのは，苦しくも楽しいことです。読者のみなさんにも，ぜひ一度は挑戦してみてほしいですね

▶京都市・渡瀬右京

アメリカで聞いた話　Part 2

ベーマガ1月号で掲載された私の投稿ですが、まとめている際に書きたい内容を一部忘れていたので、本人としては欠陥のある投稿になってしまいました。しかも誤字のおまけつき（切腹）。今回は前回の補足をしたいと思います。

私にはこれまで2回程海外旅行の経験があるのですが、その中で日本と他の国との違いを最も感じさせてくれたのは、観光ではなく実際に暮らしている友人の生活からでした。友人の話は実体験から基づくこともあって、まさしく「百聞は一見に如かず」の言葉通りだったのです。

普通に生活していて何気なく接しているものが、他の国では時として規制の対象に成り得る、正直なところ一連のアメリカの規制は私でも神経質になり過ぎると感じる面があります。しかし、現在のモノと情報に溢れる社会の中で、無意識のうちに様々な影響を受けているかもしれないとすれば・・・。

暮らしている環境や国民性に違いがあるのですから、アメリカと日本との間で共通しないものがあってもそれは当然だと思います。私にとって、まず自分では思い付かないような観点から物事を受け止めているのは非常に鮮烈なものでした。自分の価値観は果たして”常識“といえるのか、そしてその常識が他の国でも通用するとは限らないかもしれない、友人との再会が目的だったものの、色々と考えさせられることの多い旅行でもありました。

by C・I（29）

［追伸］

・・・この投稿の原形をまとめた数日後に、例のポケモン騒動が起こりました。原因は未だに不明瞭なままです。今にして思うと、アメリカで施行されている過剰とも感じた規制は、こうした事態を未然に防ぐ為でもあったのでしょう。

ただ、決して忘れてならないのは、今回のような事態を引き起こす要因はアニメやゲームに限らず、映像を扱うあらゆるメディアが抱えているということです。「サブリミナル効果」は以前から知られていましたが、映像の中にどんな影響を及ぼすのかわからない要素が含まれているのか、ポケモン騒動で表面化した以外にも潜んでいる可能性を否定できないのですから。

規制

アメリカに見る〝価値観〟と〝規制〟

◀【愛知県半田市・C・I 29歳】……山田：人々の生活を円滑にするため、社会にはさまざまな規制がもうけられています。社会生活の一部となっている映像メディア、その一端のゲームに対しても、表現には規制が必要なのでしょう。ただ、規制はトラブルを「未然に」防ぐだけではなく、「再発を」防ぐためにも存在します。たとえば5年前には、ゲームが原因でてんかんの発作を起こしたとされる少年の死亡事件が海外でありましたが、現在ゲーム内の映像表現に関する規制は、どのような状況にあるのでしょうか？

今日　ゲーセンでガンシューティングものを遊んできました!!!
そこで感じたのが配色の大切さです。銃のむいている場所を指すわっかの色がめだつ色じゃなくて背景と同化してしまっていました
だからどこ撃てるのかわからなくなることがしばしば――
これでは快適にプレイできませんよね。画面の色も遊びやすいようにつける配慮が必要ですね。
P.N. 早蕨しをん

配色

画面の色は見やすく、遊びやすく

▶【徳島市・早蕨しをん？歳】……山田：私も同じ経験があります。シューティング・ゲームで敵の弾が見づらかったり、落ちものパズルで目がチカチカしたり。〝画面の色の配慮〟は、ゲームを楽しめるかどうかの大きな要素のひとつだと思います

“ゲーマー”の皆様へ一言

コンピュータゲームに関しては、という但し書付きながら、私はゲームに詳しくない。家庭用ゲーム機のソフトもあまり持っていないし、パソコンもゲームはあまりやらない。
そしてなにより、ゲームセンターには寄りつかない。
別に、ゲームは嫌いではない。これには理由があるのだ。
初めて友達に誘われてゲームセンターに行ったのは、4、5年前だから中学の頃だ。不思議なところだ、と思ったのを憶えている。
で、ゲームをやったわけだが、当然、私は下手である。当時は確かストⅡが流行ってた頃だったが、百烈キック（ボタン連打するだけの技）しか出せなかった。
その後もいろんなゲームをやって、私は失敗しまくった。しかし、別にそれ自体はどうということはない。悔しかったことは悔しかったが、慣れている奴に勝てないのは当り前なのだ。
ところがその後、ひとりで歩き回っている時、いろいろと教えられるハメになったのである。
まず、初心者の私はゲームの操作方法がわからない。なもんで、ゲームを始める前に操作方法を『読む』。『見る』のではない『読む』のである。
で、ある箇体の前で操作法を読んでいたら、『やるのかやらないのか、はっきりしろ』と怒られてしまった。考えてみれば、当然の話で、私はすぐにその人に席を譲った（といっても座って読んでいたわけじゃないよ、さすがに）。
ところがその後も操作方法を読んでいたら、今度は『気が散る』と言われてしまった。これまたごもっとも。でも、操作がわからないと、ゲームができない。しかも、ゲームの操作方法ってのは、なぜか知らないが画面の横とかに貼ってあったりする。必然的に、プレイ中の画面をのぞいてしまうカタチになるわけで……。
結局、あきらめた。人のいない隙を狙って読むというのも、なにやら落ち着かない話だ。
その他にも、並んでいる途中で列を抜け出してはいけない『決まり』や、コインを箇体の上に置いておく『予約』など、ややこしいことを言われて、すっかり嫌になって、帰ってしまった。
後で友人にその話をしたら、「常識だ」と言われてしまった。操作法についても、あらかじめ雑誌などでチェックしてから行くんだそうな。面倒なことだ。しかし友人は、「それくらいゲームに対する情熱がないとダメだよ」と笑って答えた。

話は変わる。昨年の大事件、神戸の殺人事件のことだ。
あの時、新聞やテレビなどのメディアはこぞって『ゲームと事件の関連性』を報道した。そのほとんどが憶測や中傷の域を出ない報道だった。
ゲームと事件との関係を結び付けるのはあまりにも短絡的だ。それに取材者、報道者共にゲームと縁遠い存在であり、偏見や誇張があったと思われる。
先の話にも出てきた友人は、これに対して非常に怒っていたし、『読ホン』でも何人かの方々が意見を述べてらしたが、私は奇妙に納得する一面があったのである。
中学の時のたった一回の体験をもとにするのもどうかと思うが、ゲームセンターの中には、一種独特な不文律があるのではなかろうか。それは、友人の言ったように『ゲームへの情熱』を持つ者には『常識』なんだろうが、私のような門外漢にはさっぱり理解できない。私のゲームセンターに対する評価は『別世界』で、それは当然そこに出入りする方々にも向けられることになる。
どぎつい言い方をしてしまえば、いわゆるゲーマーの方々は、私にとってエイリアンである。
これはどうも私だけの印象ではないらしくて、ゲームをあまりしない友人たちに尋ねても同じようなことを言っていたし、さらにはゲームセンターにいる連中ってコワい、ヤバそう、などと差別以外の何者でもない発言も飛び出した。
なぜこんな言葉がでてくるのか。それは、発言者が相手の実態を知らないからである。発言した奴は、もっとゲームセンターに通い、ゲーム好きの人間が、実は自分たちと変わらない人間であることを確認するべきなのだ。
だが同時に、ゲーマーと呼ばれる人々にも原因はないだろうか。彼らが意識的にしろ無意識的にしろ作りだしている独特の雰囲気や価値観。それらが悪いとは言わない。ただ、あくまで『独特』であって、ゲームをあまりやらない人にはわかりにくいのだ。
それを、「おまえらにはわからないよ」と突き放していいものかどうか。
自分達のルールで動く世界。それは、よそ者が入って来にくい、『閉じた』世界だ。そして日常世界とその世界との隙間に偏見が入り込んでくる。
その偏見こそが、神戸の殺人事件での報道の原因ではないだろうか。

『象牙の塔の住人』という言葉がある。広くは、自分たちの世界に閉じ込もって出てこない人間たちを差す言葉だ。
ゲーム好きの皆様、どうか、ポリゴンの象牙の塔には住まないでいただきたい。

P. S. 私とは異なる意見をお持ちの方もいらっしゃるでしょう。
特にゲーマーの方々からの反論を楽しみにしております。

長野県 内藤裕二. SG

ゲーマー

自分たちだけの世界を形成していない？

▲【長野市・内藤裕二？歳】……山田：たしかにゲーム・センターには，通いなれた人ならばわかる“暗黙の了解”が存在します。しかし，逆に言えば，通いなれた人にしかわからない“暗黙の了解”でもあるわけです。長い年月をかけて形成された“それ”が，わかる人，わからない人，両方からの意見をお待ちしています

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

投稿のあて先：〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部　「読者の意見・ホンキホンネ」係

あくせすROOM

激筆★投稿野郎!!&お嬢様。

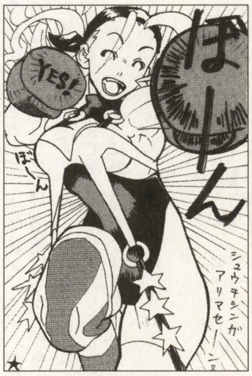
◆千葉県船橋市・鼻伏せビリヤード
★思わず，おまえプログラム書けるのかよ…と続けたくなります（BM1月号等参照）。う〜ん

■ハガキ出してねの3月号■

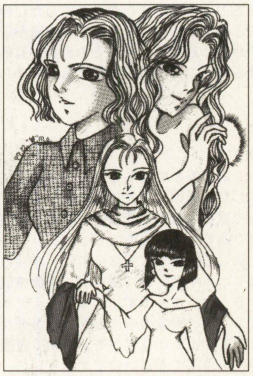
新装開店第2回目のあくせすROOMです。1月号では，あくせすROOMなくなっちゃったの？と心配してくださった方もいて，ちょっとうれしかったりして…。それでは，今月もお楽しみください（つぐ美）。

◆鹿児島市・非道姫弐羅
★「髑髏を舐める女性は好きですか？」とのことですが…。あいにく近くにそういった人は…

◆愛知県豊川市・Q太郎
★ちょぴり幻想的。夜桜は大好きです。たまには花より団子ってときもあるんだけどね（苦笑）



◆茨城県竜ヶ崎市・稲村 サ吉。
★ジャスティスは熱いですね〜。ハート飛び交ってるし（笑）。AAの看板も見てくださいね



◆神奈川県川崎市・風巳
★忘れたころに…だけでなく毎月投稿OKですよ。月によってバラつきがあるので…（苦）

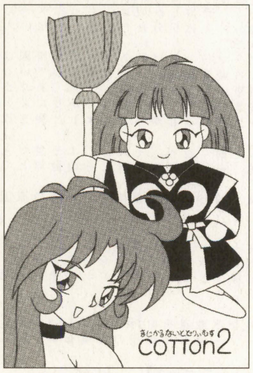
◆山形県米沢市・おーすん
★シンプルなんだけど，まとまっててかっこいい。次回作，早く遊びたいね（わくわく）

◆千葉県柏市・鈴木有人
★ふところから銃…ならぬ剣。お兄さんコワイです。…でもこの長さはちょっと危ないかも

◆埼玉県富士見市・あるむ
★あいかわらず人気のポケモン。TVの騒動はびっくりしたけどポケモンは悪くないもんね…

◆静岡市・Dragon Half
★私のとこのマスターもウォーロック。なんとなくだけど。…戦士育てるのが好きでした

◆京都市・渡瀬右京
★あくせすはこのとおり続いてますよ〜。ペルソナは…城戸君の初期ペルソナは個人的に好き



◆愛知県名古屋・NA+M+PA
★コマンドショットっておもしろいよね。…先月のふナンチョ！はちゃんとチェックした？

◆大阪府豊中市・榊原架威
★PNまちがえてごめんなさい。この字，PCの辞書に入ってなくて…（汗）

◆神奈川県相模原市・ジョージ
★ファルコムクラシックスはちょっとプレイしたけど，ヴァンテージは…。一度は遊びたいな

今月の横

◆神奈川県大和市・たぬき
★トッシュは強くて使いやすいキャラクターだよね。いるといないでは攻撃にかなりの差が…

お便りください!!

「あくせすROOM」では，みなさんのイラスト，ハガキ，サークル告知等を常時募集してます。黒インク，ペン等で描いてね。鉛筆，色ペンなどのイラストはご遠慮ください。横位置のハガキも受付中！（1か所なのだけど）。掲載枚数も増えました（ちょっとね）。たくさんハガキ送ってください！住所，氏名（P.N）を記入のうえ，マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで，お願い！

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

「東京ゲームショウ'98春」ペア入場券をプレゼント！

回を追うごとにパワーアップする東京ゲームショウだが，「東京ゲームショウ'98春」が3月20日～22日の3日間（20日は流通・報道関係者のみの特別招待日），千葉市・幕張メッセを会場に開催される。

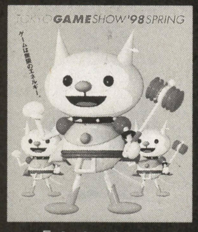
展示ホールも拡大し，各社の趣向を凝らした展示ブースもさらに充実！メイン・ステージでのイベントも多数用意されているので丸1日楽しめること請け合い。

このショウの入場前売りチケットがチケットぴあ，チケットセゾン他で2月1日から販売開始された（中学生以上800円。当日券は1,000円）。

なお，東京ゲームショウイベント事務局のご好意により，抽選で20組・40名に「東京ゲームショウ'98春」ペア入場券（一般公開日3月21日または22日用）をプレゼント！はがきに①住所②氏名③年齢④職業⑤電話番号を明記し，下記のあて先まで郵送しよう。

応募先：〒104-0033　東京都中央区新川1-28-4-302「東京ゲームショウ'98春」チケットプレゼント マイコンBASICマガジン 係

応募締切：3月5日（当日消印有効）



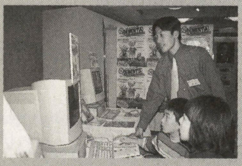
▲「東京ゲームショウ'98春」のメイン・ビジュアル

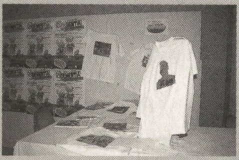
新年早々のパソコンはじめ

昨年12月31日から1月4日まで，高輪プリンスホテル（東京都品川区）の国際館パミールにて，毎年恒例の「ニューイヤープラン」が催された。

縁日のように駄菓子屋や射的，お面屋が並ぶなかでパソコン教室を開いていたのは，富士通系のベンチャー企業であるアルファ・オメガソフト。

『英雄降臨』『ディメンシア』などの自社パソコン・ゲームの展示のほか，エデュテインメント・ソフトを中心にした親子パソコン教室や，初心者向けのインターネット講座などで話題を集めていた。プリントショップでは，来場者をデジカメで撮影し，Tシャツやカレンダーにプリントするサービスも好評だったようだ。


▲小さな子供もいっしょうけんめいソフトを体験していた


▲Tシャツやカレンダーの制作も好評だった

バンタンＪカレッジが４月開校

本誌ではおなじみの「バンタン電脳情報学院」などを通じ，マルチメディアやファッション関連などのクリエイターを育成しているバンタングループでは，今年4月，出版，放送・映像，デジタルアート，ゲーム，ネットワークなどのコンテンツ・クリエイターを育成するための教育機関「バンタンＪカレッジ」を開校する。

同校は五つのカテゴリー（デジタルアートスタジオ，出版メディアスタジオ，放送・映像メディアスタジオ，ゲームメディアスタジオ，ネットワークメディアスタジオ）で構成される。

各カテゴリー合計で35コースを用意。時間帯も夜間（6か月），昼（6か月／1年）にわけられているため，「仕事との両立」や「学校・アルバイトとの両立」など都合に合わせて選択も可能。

各コースとも初心者，初級者が対象。対象者レベルを配慮した「カリキュラム」「講師」「環境」が用意される。また18歳以上であれば，特に入学資格を問わず，入学試験もない。

授業料は，昼コースの場合1時間あたり2,083円から。もっとも高いコースでも3,125円となっている。

入学セミナーや業界セミナー，デジタルデザインの体験セミナーなども予定されているので，興味のある人は問い合わせてみよう。

■問い合わせ先・資料請求先：〒150-0021 東京都渋谷区恵比寿西2-7-3TSビル（4月からは，〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町13-15）　☎0120-551-995

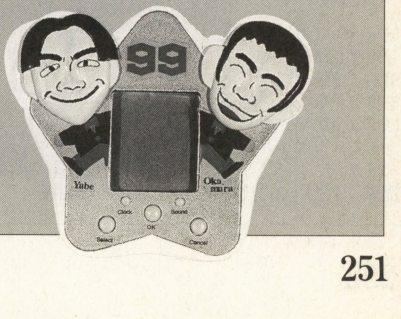
Ｔ＆Ｅソフトがミニゲームに参入！第１弾『イケてる！ナイナイ　めざせ！お笑いの星』

パソコンやスーパーファミコン，ニンテンドウ64で発売されているゴルフゲーム『遙かなるオーガスタ』シリーズでおなじみのＴ＆Ｅソフトが，今流行の携帯型ミニゲームをリリース！

『イケてる！ナイナイ　めざせ！お笑いの星』は人気お笑いタレント，ナインティ・ナインが登場する育成ゲーム。新人タレントの2人が全国各地で仕事をしてまわり，人気指数を高めてお笑いの星を目指すというもの。育成ゲームをベースに，旅行すごろくの要素も新しいこのゲーム。登場するナイナイのキャラ・デザインは本人もゲーム好きという岡村さんが担当。

価格は2,480円（税別）。全国有名コンビニ・玩具店・百貨店などで2月25日から販売開始予定だ（発売元：日本フレックス）。

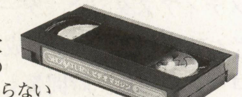
■問い合わせ先：日本フレックス
☎0727-62-5058　FAX0727-62-3039



▶携帯型ミニゲーム『イケてる！ナイナイ めざせ！お笑いの星』

ベーマガ おたのしみプレゼント ③

1 『セガサターン・ビデオマガジン』2月発売タイトル号



新作チェックには欠かせない，おなじみのビデオ。写真じゃわからないゲームの良さを見つけよう！

提供：セガ・エンタープライゼス／2名様

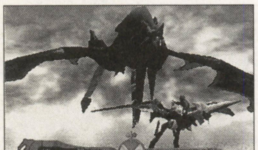
2 Windows95版『初恋ばれんたいん for Windows95』&『初恋ばれんたいんデスクトップアクセサリー PRIMO』

イベントの追加など，大幅な改良が加えられている移植版。プレステで楽しんだ人も一度はプレイしてみよう。アクセサリー集もセットで。

提供：ファミリーソフト／3名様

3 セガサターン用『AZEL～パンツァードラグーンRPG』テレホンカード

数多くのファンを持つ，『パンツァードラグーン』シリーズの最新作がRPGで登場！このソフトの発売を記念したオリジナル・テレカ。



提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

4 セガサターン用『ウィンターヒート』テレホンカード

『デカスリート』の続編にあたる冬季競技ゲーム。サターン版では，アーケード版＋3種目で楽しめる！このソフトの発売を記念したオリジナル・テレカ。

提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

5 セガサターン用『プロ野球チームもつくろう！』テレホンカード

「サッカー」に続いて登場するチーム育成SLG。好みのチームを育て上げよう！このソフトの発売を記念したオリジナル・テレカ。

提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

6 セガサターン用『ソロ・クライシス』テレホンカード

『天地創造』『ガイア幻想紀』などの開発を手がけたクインテットのサターン参入第1弾ソフト。このソフトの発売を記念したオリジナル・テレカ。

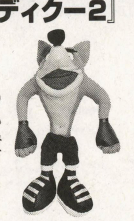
提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

7 『アールエスケイ』吸盤マウスパッドカレンダー

パソコンソフトの流通会社・アールエスケイのオリジナル・マウスパッドカレンダー。

提供：アールエスケイ／5名様

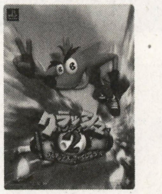
8 プレイステーション用『クラッシュ・バンディクー2』クラッシュぬいぐるみ



「クラッシュ・バンディク～♪」のCMでもおなじみ，クラッシュのぬいぐるみ。ゲームで遊ぶときは近くに置いてあげよう。

提供：ソニー・コンピュータエンタテインメント／3名様

9 プレイステーション用『クラッシュ・バンディクー2』下敷き



CMでクラッシュたちが踊っている「クラッシュ・ダンシング」の解説付き下敷き。踊りをマスターすれば人気者に？

提供：ソニー・コンピュータエンタテインメント／10名様

10 アーケード版『私立ジャスティス学園』カプコン シークレットファイル

アーケードで人気の熱すぎる対戦格闘，『私立ジャスティス学園』のシークレットファイル。没ツープラトンなんかも載ってます。

提供：カプコン／5名様

11 プレイステーション用『ずっといっしょ』ポスター

98年3月発売予定の恋愛シミュレーションゲーム。キャラにぴん！ときたなら買うしかないでしょう。販促用ポスターを。

提供：東芝EMI／10名様

12 プレイステーション用『エッグ』ポスター

98年2月発売予定のアクションボードゲーム。創造と破壊，お好きなほうで…。4人対戦が熱いです。販促用ポスターを。

提供：東芝EMI／10名様

13 編集部の謎の海外みやげ

昨年末の大掃除で発掘された，フィギュアのパック。ありがたい品です。

提供：ベーマガ編集部／1名様

'97年1月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【1】『セガサターン・ビデオマガジン』は千葉県船橋市・**鈴木秀俊さん他1名**【2】『ブラックマジック』ソフトは山口県下関市・**幸谷雄一さん他2名**【3】『ハイブリッドエンジェル』ソフトは熊本県玉名郡・**園村亮介さん**【4】『あにまるQ』ソフトは福岡県大牟田市・**宮崎祐治さん他4名**【5】『くるまかせ V-2』ソフトは岡山市・**青井徹憲さん他1名**【6】『金高慎一郎姓名学事典クラシック』ソフトは愛知県西尾市・**柴田和明さん他1名**【7】『寿 KOTOBUKI』サウンドトラックは奈良県生駒市・**山下千秋さん**【8】『放課後恋愛クラブ』サウンドトラックは北海道苫小牧市・**清野大介さん**【9】『クイーン・オブ・ダークサイド』サウンドトラックは岩手県下閉伊郡・**佐藤　信さん**【10】『ソニック R』テレホンカードは岐阜県羽島郡・**横幕充智さん他4名**【11】『シャイニングフォースⅢ』テレホンカードは茨城県久慈郡・**齋藤志信さん他4名**【12】『グランディア』テレホンカードは群馬県伊勢崎市・**三井雄貴さん他4名**【13】『プリンセスクラウン』テレホンカードは埼玉県浦和市・**熊谷清和さん他4名**【14】『ティンクルスタースプライツ』テレホンカードは兵庫県宝塚市・**田中智宏さん他2名**【15】『ハニーホルモンレーベル』テレホンカードは愛知県一宮市・**成瀬洋介さん他4名**【16】『自動車ガイドブック CD-ROM』テレホンカードは富山県滑川市・**高橋元三さん他4名**【17】『ストリートファイターⅢ』下敷きは熊本県菊池郡・**川辺裕喜さん他11名**【18】『オールスター麻雀』役満湯呑みは東京都新宿区・**吉田有紀さん他4名**【19】『くまちゃん』ハンドタオル&絵葉書は秋田県仙北郡・**小松弘尚さん他4名**【20】『あにまる Q』てぬぐいは石川県金沢市・**浪花卓矢さん他9名**【21】『ティンクルスタースプライツ』ポスターは高知市・**日浦賢二さん他4名**

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

締め切り：1998年3月7日必着

発表：5月号（4月8日発売）

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

カプコン
私立ジャスティス学園

5,917,300

オレ様が性義だぁー
ジャスティスメン

プレイランドエフワン
（宮城）

得点稼ぎのポイントは，なんといってもツープラトンアタック。コンボボーナスが高いため，必ずこの技をフィニッシュブローとして使いたい。現在のところ，得点稼ぎに一番適しているチームはジャスティス学園というところか。

セイブ開発
ライデンファイターズ2

107,651,780

グラディウサー同盟
DKT-GER㋮

TILT神保町店
（東京）

前作同様，ジャッジ・スピアと雷電mkIIなどの隠しキャラを使うことができる。得点稼ぎのフィーチャーがふんだんに盛り込まれており，敵機の倒しかたによって得点が変わってくる。これらのフィーチャーをまずは数多く見つけよう。

彩京
ゼロガンナー

1,566,300

じえね死す㊺㊇

プラボ赤坂
（東京）

選べるモードは四つ。集計対象となるモードはエキスパートのみ。彩京特有のスタート・ステージがランダムできまるため，得点効率のよいステージを引くことができれば，かなり有利。まずは，画面の比率に慣れることが先決か!?

タイトー
プチカラット〈うでだめしモード・ふつう〉

5,687,020

(瓶)

トライアミューズメントタワー
（東京）

パズルボブルの要素が濃いブロック崩し。三つのモードのうち集計対象は，うでだめしモードの〝ふつう〟とする。落ちてくるブロックの色は毎回一緒なのでパターン化が可能。13キャラいるが，キャラ別での集計は予定なし。

愛のツープラトンアタック『私立ジャスティス学園』集計開始！

今月の注目ゲームのトップは，カプコンのポリゴン格闘**『私立ジャスティス学園』**。同じ学園内でタッグチームを組み，相手の学園と闘うという，学園vs学園の対戦格闘ゲーム。スコア稼ぎのポイントは，コンボ数の多い連続技を相手に当てることにつきる。スコア計算は［コンボ数×コンボ数×100］なので，コンボ数が多ければ多いほどスコアはどんどん高くなる。5部門の学園別集計をする予定だったが，基板のタイマーによっては，キャラをフリー・セレクトできるため，学園別集計は中止とした。スコアが稼げる最強のタッグチームを見つけてくれ。

『ライデンファイターズ2』は，前作同様隠しフィーチャーが多く〝ミクラス〟や〝フェアリー〟がスコアの鍵となる。普通にプレイしただけでは，ほとんど出現させることができないので研究が必要だ。プレイヤー同士の情報交換も怠るな。

『ゼロガンナー』は，10面エンドのエキスパートを集計対象とする（スコアがあるのはエキスパートだけ）。前半の6面がランダムできまるため，どこの面にどの国が現れるかによって大きく状況が変わってくる。機体によるスコアの差は，あまりでそうにない。

『プチカラット』は，うでだめしモードの〝ふつう〟を集計対象とする。落ちてくるブロックの色は毎回一緒なので，パドル操作がむずかしいがパターン化は可能なようだ。

根強い人気の**『Gダライアス』**は，全ゾーンで更新。ここで注意。集計のときに見わけがつかないので，バージョンのちがいははっきりと記入すること。

最後に，オールクリアしてない場合は面数が優先されるので，念のため。

（押田隆太，宮崎良太）

タイトル	スコア	スコアラー	店名
侍魂(SNK)	938,150	SRX-TO波のりキャンペーン対象外	イーストランドファミリーガーデン(岡山)
全日本プロレスフィーチャリング・バーチャ(セガ)	1h'05"17"	だんぺー	高宮ラッキーゲームセンター(福岡)
モーターレイド(セガ)	29,859	DNB-テクノ坊	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
モトクロスゴー〈上級〉(ナムコ)	3'15"70	ZBL-LEDrf	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ル・マン24(セガ)	2'48"52	KMS(爆)(ク)(ヒ)	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ショックトルーパーズ(SNK/ザウルス)	27,595,100	との仕様-(T)	GAME's MILK(京都)
月華の剣士(SNK)	4,420,400	DAN	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)
コットン2(サクセス)	27,659,300	TKピカチュー	GAME's WiLL(京都)
ファイティング武術(コナミ)	1'48"08	WILLARD	タイトーイン002スタジアム(大阪)
Gダライアス Ver2(タイトー)	56,205,160	SGL-SAKI(ABC)	遊'S西川口店(埼玉)
テトリスプラス2〈パズルモード〉(ジャレコ)	1,916,600	F・K-モリソヴァ(よ)	トライアミューズメントタワー(東京)
きらめきスターロードイントロ倶楽部(タイトー)	52,800	G.M.C.MAR(W)	モンキーハウス本館(福岡)
怒首領蜂〈タイプA〉(アトラス/CAVE)	584,618,990	2-6とちゅうで死ぬLAOS-長田仙人	ビッグウェーブ(高知)
パンパンボール(パンプレスト)	54,222,278	W.Z.H	GAME's MILK(京都)
クイズなないろドリームス虹色町の奇跡(カプコン)	10,200,000	G.M.C.げえむのこんちゃん	ゲーム倶楽部(神奈川)
スーパーパズルファイターIIX(カプコン)	669,490	当然電パ未使用LAOS-長田仙人	ビッグウェーブ(高知)
マジカルドロップ2〈ストーリーモード〉(SNK/データイースト)	7,006,426	CRM-ぱち先生	トライアミューズメントタワー(東京)
セクシーパロディウス〈オプション〉(コナミ)	7,029,400	SUR-DXP-天馬(犯)	ゲームハウスJOY&ゲームスペース姫路店(兵庫)
電脳戦機バーチャロン(セガ)	1'30"12	386R(責任をとって)	プレイランドエフワン(宮城)
バトルガレッガ(エイティング/ライジング)	18,138,710	京城	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)
ストライカーズ1945〈P38ライトニング〉(彩京)	2,219,500	戦国人	プレイランドエフワン(宮城)
対戦とっかえだま(コナミ)	5,230,400	あと80万は足せるDKZ(店員倍損)	オレンジペコ(愛知)
ぷよぷよ通(セガ/コンパイル)	1,050,999	こえーことにSPD-水無月愛理	NEWパンアップ(千葉)
マクロスII〈ビギナー〉(バンプレスト)	3,809,530	[滅]	プレイランドエフワン(宮城)
ぷよぷよ(セガ/コンパイル)	2,604,714	アキレスと亀?	NEWパンアップ(千葉)
ブラックハート(UPL)	3,048,700(3周目7面)	RECCA-かぷさん	NEWパンアップ(千葉)

■ウィンターヒート(セガ)

競技	スコア	スコアラー	店名
スピードスキー	10"761	腕が痛え(田)(爆)(欽)(爪も痛え)	VG達人&H.Eアーサー(長野)
スキージャンプ	165.53m	LKR	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)
ダウンヒル	28"96	ZBL-LIE(欽)	ゲームバリティビット(東京)
ショートトラック	43"33	WWF	プレイシティキャロット一橋学園店(東京)
スラローム	23"07	たこまる	オレンジペコ(愛知)
スピードスケート	32"88	LKR	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)
クロスカントリー	4'37"93	SMK師匠バイト先崩壊お先まっくら	P.C立川店(東京)

■Gダライアス(タイトー)

ゾーン	スコア	スコアラー	店名
λ	30,942,410	GRM-DAI	トライアミューズメントタワー(東京)
μ	34,615,290	遥かなる亀師匠…ZBL-NUR(8)	プレイスポットすーるぽん(東京)
ν	37,982,210	洗脳完了ヘッドギア装着ROBOCOP	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ξ	33,687,760	T³-岡田秀穂(本名:キバヤシ(で))	プレイスポットすーるぽん(東京)
ο	53,243,530	T³-WIZ	TAITO INN 町田(東京)

■ヴァンパイアセイヴァー(カプコン)

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
バレッタ	1,799,200	1R2C	ゲームインパートナー(千葉)
ジェダ	1,514,300	☆CAT'S-とき坊	アイリン夢空間(岐阜)
モリガン	2,583,900	DYB-RIO	VG達人&H.Eアーサー(長野)
ビシャモン	1,444,400	DYB-EDD.Q	VG達人&H.Eアーサー(長野)
フェリシア	2,926,400	L2A-GYO	GAME's WiLL(京都)
レイレイ	2,006,300	☆CAT'S-きみちゃん	アイリン夢空間(岐阜)
ガロン	1,633,400	花山 薫	GAME's WiLL(京都)
サスカッチ	1,437,600	G・CRUSH-ROK	アイリン夢空間(岐阜)

■ストリートファイターIII(カプコン)

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
リュウ	5,074,500	PYO	TAITO INN 町田(東京)
ケン	5,005,600	PYO	TAITO INN 町田(東京)
オロ	5,234,400	CYR-KSL -WARRIOR	TAITO INN 町田(東京)

■ストリートファイターIII 2ndインパクトジャイアントアタック(カプコン)

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ヒューゴー	6,954,000	花山 薫	GAME's WiLL(京都)
ユリアン	7,160,200	ヅガ夫	GAME's WiLL(京都)
ユン	9,934,800	ぼーず	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)
エレナ	5,635,500	KMC-IZA	ゲームセンターコパIII(神奈川)
リュウ	6,583,500	★-暗黒くん	チャレンジパンパン(愛媛)
オロ	6,564,900	CYR-KSL -WARRIOR	TAITO INN 町田(東京)
ケン	6,131,700	鶴来屋8号室	ゲームコーナーフジ(東京)
豪鬼	6,944,900	★-暗黒くん	チャレンジパンパン(愛媛)

■ストライカーズ1945II(彩京)

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
F-5Uフライングパンケーキ	2,901,400	ZFC-FCM ボブとは全くの別人	ゲームコーナーフジ(東京)
キ84疾風	3,085,700	DAB.S	GAME INN SAM 蕨店(埼玉)
震電J7W	2,706,700	ECM-FISCHER	ゲーム倶楽部(神奈川)
DH98モスキート	2,098,800(2周目7面)	大船小次郎	プレイシティキャロットアピア店(静岡)

■ハイパーアスリート(コナミ)

競技	スコア	スコアラー	店名
棒高跳び	9.16m	SUR-将棋のプロDKO(犯)	ゲームハウスJOY&ゲームスペース姫路店(兵庫)
砲丸投げ	29.33m	SUR-石谷ともや(研)DKO(犯)	ゲームハウスJOY&ゲームスペース姫路店(兵庫)

■スーパーストリートファイターII(カプコン)

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
エドモンド本田	2,135,400	GSM-つる	ゲームコーナーフジ(東京)
バルログ	2,158,600	ゼロナム族2号	モンキーハウス本館(福岡)

■ナックルヘッズ(ナムコ)

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
クリスティン・ミャオ	1,495,900	G.M.C.機械T.H(ほ)	モンキーハウス本館(福岡)
グレゴリー・ダレル	1,975,700	G.M.C機械T.H(ほ)	モンキーハウス本館(福岡)

■フェリオス(ナムコ)

モード	スコア	スコアラー	店名
イージー	856,140	天理剣聖T.E.N	GAME's MILK(京都)
ハード	1,231,170	天理剣聖T.E.N	GAME's MILK(京都)

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼロガンナー（エキスパート）	839,500	UHA-KRL-バイキン	9面 アパッチ
私立ジャスティス学園（ひなた＆恭介）	2,243,600	カニのじ	ALL
月華の剣士（御名方　守矢）	1,332,100	BOWIE	ALL(技) (あ)×5
闘魂烈伝3（長州　力）	クリア	ランバ．ラル	ALL
バトルガレッガ	14,428,300	T3-吉村(よ)（(ば)改め）	ALL　5面 1008万　チッタ
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	2,677,800	H. KODA（しゃど～ん♡）	ALL　リュウ、ゴウキ シャドウあり
ライデンファイターズ2（チェイサー2000）	61,069,800	DDP-あうん	7面
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	60,555,550	DDP-あうん	7面
ショックトルーパーズ（ビッグ・ママ）	8,142,800	CHA	
大魔界村	1,067,000	オケラ(R)	ALL人形2 44周

ワンコインA館　秋田
秋田市手形山崎町8-17　☎0188-31-5451

タイトル	スコア	スコアラー	備考
月華の剣士（斬鉄）	1,409,400	VHS	ALL
月華の剣士（守矢）	1,084,600	“中園さんFC会長”NHK	ALL
月華の剣士（楓）	1,044,000	“熊”NHK	ALL
月華の剣士（翁）	631,400	MIT	ALL
ショックトルーパーズ	19,832,800	VHS	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（ゴウキ）	5,700,900	VHS	ALL　2P スタート
ストリートファイターIII2ndインパクト（アレックス）	4,945,400	VHS	ALL　2P スタート
ストリートファイターIII2ndインパクト（ショーン）	3,227,200	DNA	ALL　2P スタート
閃激ストライカー	1,021,471,630	榎本加奈子非公認FC 犬	ALL永パ 未使用
バトルガレッガ	13,668,400	KOA	ALL　初クリア　ボーンナム

プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウインターヒート（クロスカントリー）	4′40″66	EGC-IKE	ノルウェー
ストライカーズ1945II（キ84旋風）	1,554,100	死に体	2-2 期間限定商品(連)付
Gダライアス（λゾーン）	30,555,990	ミッフィ～(偽)	ALL (連)付
★Gダライアス（μゾーン）	34,615,290	遥かなる亀師匠……ZBL-NUR⑧	ALL (連)付
★Gダライアス（ξゾーン）	33,687,760	T³-岡田秀穂（本名：キバヤシ(で)）	ALL (連)付
Gダライアス（θゾーン）	53,150,200	T³-WIZ	ALL (連)付
ストリートファイターIII（リュウ）	4,071,800	ぴよぴよSUN	ALL (連)付
ストリートファイターIII（ケン）	2,901,300	JAG-MIYA氏	ALL (連)付
19××（震電）	19,210,000	K.T（会社帰り）	ALL 3設 (連)付
天地を喰らう2（魏延）	3,340,150	当店一押しゲーム (松)たか子	ALL 3設　残0 (連)付

レタス702　北海道
札幌市北区北7条西2丁目15-1TMビル1F　☎011-737-6165

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2（チェイサー2000）	53,792,760	（スコア募集中）そろそろマジで集計しますか。	6面ボス(連)
ライデンファイターズ2（スレイブ）	53,387,390	MJC-ATS弘	7面ボス(連)
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	41,996,820	BMX	4面ボス(連)
私立ジャスティス学園（響子＆英雄）	1,827,800	江戸	ALL
Gダライアス（λ）	30,317,920	T3-TBC	ALL(連)
Gダライアス（ν）	37,378,230	T3-あさえも～ん（2発殺し）	ALL(連)
Gダライアス（ξ）	32,427,890	T3-吉村(よ)キバヤシ氏の弟子1号	ALL(連)
ショックトルーパーズ（チームバトル）	21,958,800	巨乳奥様FSB 農村ぬれぬれ体験(汁)	ALL　ミルキー マル　マリービー
鉄拳3	1′48″45	ZZZ	ALL,　クマ (予)1′20
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	2,493,700	H. KODA（ダブル波動拳！）	ALL リュウ＆ゴウキ

プレイランドエフワン　宮城
仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1　☎022-261-5782

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★私立ジャスティス学園（雹＆雹）	5,917,300	オレ様が性義だぁージャスティスメン	ALL(連)(同)
私立ジャスティス学園（パシフィックHS）	3,913,100	MOR先生、オレは負けない。(影)	ALL(連)(同) ロイ＆ボーマン
私立ジャスティス学園（ジャスティス学園）	5,916,000	フィニッシュはひなたのヌードでMOR	ALL(連)(同) 雹＆雷蔵
私立ジャスティス学園（太陽学園）	2,352,100	ひなたで176回！絶好調MOR	ALL(連)(同) ひなた＆バツ
コットン2（アプリ）	26,568,800	MD愛好会K．I	ALL(連)
ストライカーズ1945II（震電J7W）	2,286,100	あかつきごもく先生一目惚れしました♡	2-8(連) 次回に期待？
ストライカーズ1945II（フォッケウルフTal52）	1,928,800	ルーベンス	2-6(連)
マクロスII（連付き）	3,809,530	(滅)	ALL(連) 2P側
★バーチャロン	1′30″12	386R（責任をとって）	ALL(同) ライデン
★ストライカーズ1945（P-38）	2,219,500	戦国人	ALL(連) 1周116.8万

ゲーム　パリティビット　東京
渋谷区笹塚1-57-10笹塚駅前ビル2F　☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園（ジャスティス学園）	1,271,200	KYO	ALL 生徒会長有
月華の剣士（Yuki）	1,129,400	芥川　智一（あっくんの兄貴）	ALL
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	49,625,910	ジャムおじさん	7面クリア（7面95％）
★ウインターヒート（ダウンヒル）	28″96	ZBL-LIE	ドイツ人使用 1520点
ストライカーズ1945II（フォッケウルフTal52）	2,204,100	ZBL-ATC-N．F	2月6日
ストライカーズ1945II（P-38ライトニング）	1,991,200	FRE-04-JIN	2-5 ちゃーボス
エレベーターアクションリターンズ	600,000	N	ALL最近 これだね！

ZEST　北海道
札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
月華の剣士（斬鉄）	1,526,800	BBM	ALL
月華の剣士（楓）	1,294,600	SUPER-X	ALL
侍魂（＝王丸）	809,500	BBM	ALL
私立ジャスティス学園（パシフィック）	2,286,300	ZST	ALL
私立ジャスティス学園（太陽学園）	1,988,000	ZST	ALL
私立ジャスティス学園（外道高校）	1,958,200	ZST	ALL
バトルガレッガ	12,813,110	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL ボーンナム
ウインターヒート（ショートトラック）	43″83007	EVE	ALL
ウインターヒート（ボブスレー）	42″24756	PKO	ALL
全日本プロレス～フィーチャリングバーチャ	1h26′48″	???	ALL

VG達人＆H．E　アーサー　長野
長野市三輪田町1313-10　☎026-235-5391

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プロップサイクル（上級）	21,340	KMS．Q	ALL ノーマル
★ウインターヒート（スピードスキー）	10″761	腕が痛え(田)(爆)（爪も痛え）	改造一切無し ドイツ人使用
ウインターヒート（スキージャンプ）	163.83m	実はこれが本命(煩)(爆)	ノルウェー人使用
ウインターヒート（ダウンヒル）	29″49	ニセ 隊員	ドイツ人使用
スカッドレースニューバージョン（初級昼）	2′01″59	MSO-おーさま(爆)（またもや長野）	T．Aモード
スカッドレースニューバージョン（初級夜）	1′46″47	MSO-LIE(富)	T．Aモード
スカッドレースニューバージョン（中級）	2′26″07	D．HILL（D．H）	T．Aモード
スカッドレースニューバージョン（上級）	2′26″87	KMS．Q	T．Aモード
★ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	2,583,900	DYB-RIO	ALL (連)(同)
★ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	1,444,400	DYB-EDD．Q	ALLP×4 (連)(同)

ICサービス千歳船橋＆経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（λゾーン）	21,712,350	あかりよりクリスでしょby古式みのり	ALL連付 残×3船橋店
Gダライアス（μゾーン）	26,284,050	ヌク2とマルチって…by古式みのり	ALL連付 残×3船橋店
Gダライアス（νゾーン）	32,051,470	にゃんこにはマタタビ？by古式みのり	ALL連付 残×3船橋店
Gダライアス（ξゾーン）	26,211,830	もう出てこない？あかりハウス	ALL連付 残×2船橋店
Gダライアス（οゾーン）	24,895,800	クリアしただけっスby古式みのり	ALL連付 残×2船橋店
X-MEN VSストリートファイター	3,827,900	神 by浩	ALLリュウ ウル船橋店
ヴァンパイアセイヴァー2（モリガン）	1,423,900	パワーグラデーション	ALL 経堂店
ゲーム天国（プーペラ）	8,726,100	山の男Y・O	ノーマルモード6面経堂店
ウインターヒート（ボブスレー）	43″42	YOU	イギリス 船橋店
ウインターヒート（ダウンヒル）	36″70	サマープラネットNo. 2	ロシア 船橋店

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大＝1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園（外道高校）	2,349,600	さすらいの糖胡芦	ALL(連)無
私立ジャスティス学園（太陽学園）	2,036,800	有須川　龍音	ALL(連)無
ザ・キングオブファイターズ'97	640,100	MARS. REI	ALL　紅丸 アテ、アン
月華の剣士（翁）	2,163,300	さすらいの糖胡芦	ALL
ショックトルーパーズ	23,132,800	花山　薫	ALL マル
プチカラット（うでだめしモード）	1,147,660	MARS. REI	ALL　7段 かんたん
ストリートファイターIII2ndインパクト（リュウ）	5,582,100	さすらいの糖胡芦	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（いぶき）	5,002,900	有須川　龍音	ALL
バトルガレッガ	10,548,600	ゼルキン	ALL 3号機
鉄拳3	1′22″93	SHADOW	ALL ジュリア

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（Cタイプ）	593,763,450	HLK	ALL 残×1
ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	97,075,950	Joupiuss v. R.	ALL(連)付
ストライカーズ1945II（震電J7W）	2,044,400	HLK	2-6(連)付
ストライカーズ1945II（DH98モスキート）	1,690,900	HLK	2-4(連)付
ストライカーズ1945II（フォッケウルフTal52）	1,559,600	Joupiuss v. R.	2-4(連)
Gダライアス（οゾーン）	45,058,810	いたまえ	ALL(連)付
Gダライアス（μゾーン）	36,623,620	GAY-DIL	ALL(連)付
Gダライアス（ξゾーン）	32,448,830	KSQ氏サンクス	ALL(連)付
ストリートファイターIII2ndインパクト（ゴウキ）	6,124,300	GAY-DIL	ALL
コットン2	9,049,800	1面プロ	ALL 1P側

ジョイフルランド下井草＆江古田　東京
杉並区下井草2-44-7　ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジャスティス学園（パシフィックハイスクール）	4,446,900	よどさん	ALL(連)
★ストリートファイターIII 2ndインパクト	9,934,800	ぽーず	ALL(連) ユン
★月華の剣士	4,420,400	DAN	ALL 玄武の翁
★ウインターヒート（スキージャンプ）	165.53m	LKR	
★ウインターヒート（スピードスケート）	32″88	LKR	
★バトルガレッガ（ガイン）	18,138,710	京城	ALL(連) 5面1230万

プレイシティ24　北海道
旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
月華の剣士（鷲塚　慶一郎）	1,362,400	允彦	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（ヒューゴー）	6,060,600	花山　薫	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（ユリアン）	5,086,500	花山　薫	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（エレナ）	5,349,800	魔B党-K．O	ALL
ショックトルーパーズ	23,171,800	花山　薫	ALL

アミューズメントパラダイス　長野
松本市中央1-11-5三伸ビル1F　☎0263-33-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
大江戸ファイト（かすみ）	750,940	うぐいすパンだよ！ゴホホゴホッゴホッ	ALL ブロロロロ
大江戸ファイト（金四郎）	663,320	ティンクルスターはもうあきた	ALL
大江戸ファイト（秀月）	654,340	冬コミで同人誌あさるぜー（18禁）	ALL
大江戸ファイト（一休）	533,880	毎日親のガマ口から100円ゲットだぜ	ALL
大江戸ファイト（獅子丸）	521,100	ウーウー　キャッチボールは終了	ALL
大江戸ファイト（嵐）	511,620	母ちゃんのブラでネコ耳ゴッコ！	ALL
大江戸ファイト（三平）	505,700	(同)Ⓝさんへ。うちで食い逃げはやめて。	ALL 王位継承者より
大江戸ファイト（五右衛門）	501,340	XYZに夢中！安○フサ子（46）	ALL
大江戸ファイト（べんけい）	468,620	先生先生チー。花火に引火して死亡	ALL レバーが変だ
セクシーパロディウス（こいつ）	2,208,600	交通費ガメまくり牛山ヘビ次	ALL うるせえよこせ

プレイシティキャロット一橋学園店　東京
小平市学園東町1-4-33　☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デカスリートWinter Heat	11,772	392	ALL
デカスリートWinter Heat	10″958	392	スピードスキー
デカスリートWinter Heat	153.09m	392	スキージャンプ
デカスリートWinter Heat	32″84	392	ダウンヒル
★デカスリートWinter Heat	43″33	392	ショートトラック
デカスリートWinter Heat	24″42	392	スラローム
デカスリートWinter Heat	41″20	WWF	ボブスレー
デカスリートWinter Heat	33″41	392	スピードスケート
デカスリートWinter Heat	4′43″66	392	クロスカントリー

チャレハイ通信

●ワンコインA館（秋田）
★受験などで秋田へ来られるゲームマニアのみなさま，ぜひ当店へお立ち寄りください。秋田大学から20mくらいです。
●P.C.立川店（東京）
★P.D.田中さん，ヌルハチさん遠征ありがとうございます。当店の常連XYZがヌルハチ氏のカメを見たがっているので，ぜひまた遊びに来てください。　by 店員O.K.
●ゲームコーナーフジ（東京）
★8号氏来店ありがとうございました。(文)氏へ，最近出席率が悪いのでみんな心配＆怒っています。連絡求む！　by URA(氏)
●荏原ゲームコーナー（東京）
★『ライデンファイターズ2』機体多すぎ！スコア・ランキング用紙書いていて，めまい起こしそうになりました。
●ゲームインパートナー（千葉）
★当店はJR北松戸駅から2分のところにあります。気軽に遊びに来てください。
●八千代プレイランドカーニバル（千葉）
★らを一氏来店ありがとうございました。お

○○○ CHALLENGE! HIGH SCORE! ○○○

TAITO INN 町田　東京

町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園（太陽学園）	2,527,000	CYR-ASM(愛)	ALL ひなた使用
私立ジャスティス学園（パシフィックHS）	2,456,000	BT夫（次回300万）	ALL ロイ使用
私立ジャスティス学園（外道高校）	2,156,200	BT夫	ALL エッジ使用
プチカラット（うでだめし・ふつう）	2,268,790	て・ん・ちょ──！（パトラ子FAN）	ALL
★ストリートファンターIII（リュウ）	5,074,500	PYO	ALL(連)
★ストリートファンターIII（ケン）	5,005,600	PYO	ALL(連)
★ストリートファンターIII（オロ）	5,234,400	CYR-KSL-WARRIOR	ALL(連)
★ストリートファイターIII2ndインパクト（オロ）	6,564,900	CYR-KSL-WARRIOR	ALL(連)
Gダライアス（ξゾーン）	33,525,720	T³-WIZ（弟余裕）	ALL(連)
★Gダライアス（0ゾーン）	53,243,530	T³-WIZ	ALL(連)

ゲームセンターポパイ　東京

足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4872

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コットン2	20,028,000	BUTZ	ALL
ストライカーズ1945II（震電J7W）	1,820,500	SAI	ST2-4 連付
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	1,751,600	TOS	ST2-3 連付
ストライカーズ1945II（P-38ライトニング）	1,591,900	みそ	ST2-2 連付
ストライカーズ1945II（F-5Uフライングパンケーキ）	2,750,600	RECCA-YMN	2周ALL 連付
ストライカーズ1945II（フォッケウルフTal52）	1,807,900	(板)	ST2-5 連付
ストライカーズ1945II（DH98モスキート）	1,510,300	(板)	ST2-2 連付
ゼロガンナー（中嶋ガンシップ）	550,100	(板)	ST6面
バーチャファイター3td	2′45″68	(板)	ALL アキラ

P. C立川店　東京

立川市柴崎町3-3-9　☎042-524-1156

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（οゾーン連付）	52,674,120	世界の果てより愛をこめて、XYZ	ALL残×2 30万×1落ち
バトルガレッガ	15,347,240	合言葉は4649！お茶のみ総師H・F	ALLG913 お茶よ永遠なれ…
ライデンファイターズ2（連付）	86,905,710	これにて終わり(わ)	ALL　ジャッジスピア使用
ストライカーズ1945II（DH98モスキート）	1,614,500	4649フクダ連合VET	2月4日
怒首領蜂（Cタイプ）	245,999,240	カスな点2号(わ)	2-6 ショット強化
コットン2	13,356,900	4649フクダ連合 ダメ人間KAB	ステージ6 アプリ使用
マーヴルスーパーヒーローズ	4,961,800	H・H	ALL　スパイダーマン使用
ウインターヒート（ダウンヒル）	30″63	SMK師匠　NSR氏連射タノム！	リック使用 キャラ差ムカツク
★ウインターヒート（クロスカントリー）	4′37″93	SMK師匠　バイト先崩壊お先まっくら	リック使用 弱いよーこいつー
ウインターヒート（スピードスキー）	10″853	NGH　ごめん早かった。もう1回…？	B. B使用 娘はLOVE♡

トライアミューズメントタワー　東京

千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ショックトルーパーズ	22,653,800	今でもLeafいぬ	ALL渓流→ジャングル
コットン2（APPLI）	19,678,900	GFG-まる	ALL
★プチカラット	5,687,020	(瓶)	ちぎり52 P13連23
★Gダライアス（λゾーン）	30,942,410	GRM-ZAC-DAI	10万おち 512×2
ウインターヒート（スピードスケート）	33″45	ACH	日本◎
Gダライアス（νゾーン）	37,735,090	O・S	
Gダライアス（οゾーン）	52,845,160	CRM-(美)	
★テトリスプラス2（パズルモード）	1,916,600	F・K-モリソヴァ(よ)	ALL助手
★マジカルドロップ2（ストーリーモード）	7,006,426	CRM-ぱち先生	ALL
バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	12,490,560	AGM小黒正巳D	ALL東京に来た記念

ゲームコーナーフジ　東京

葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターIII2ndインパクト（ケン）	6,131,700	鶴来屋8号室	ALL(連)
ストリートファイターIII2ndインパクト（いぶき）	5,266,200	G. M. C. ZFC. URA(氏)	ALL(連)
私立ジャスティス学園（パシフィック）	4,818,600	MRC	ALL(連)(同)
私立ジャスティス学園（太陽学園）	2,676,000	G. M. C. ZFC. URA(氏)	ALL(連)(同)
私立ジャスティス学園（外道高校）	2,468,700	Mr. X	ALL(連)(同)
私立ジャスティス学園（ジャスティス学園）	2,224,200		ALL(連)(同)
私立ジャスティス学園（五輪高校）	2,191,600	ゲーセン伯爵(氏)	ALL(連)(同)
ライデンファイターズ2（ERASER）	91,155,630	ラッキーマリ夫君	ALL(連)
★ストライカーズ1945II（F-5Uフライングパンケーキ）	2,901,400	ZFC-FCM ボブとは全くの別人	ALL(連)
★スーパーストII（E・本田）	2,135,400	GSM-つる	ALL(連) R40、爪3

ゲームイン　セブンアイランド　神奈川

横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウインターヒート（ダウンヒル）	33″64	VILLAGE MAX	（アメリカ）(連)なし
ウインターヒート	11,010	前田書林（KAT）(大)	ALL（イギリス）(連)なし
ショックトルーパーズ	22,326,000	つるぺたむね子	ALLボロボロ
プチカラット（ラルド）	560,300	長谷嘉祥＝永谷（仮称）	ALLおはなし（普通）
バーチャファイター3td	1′58″87	対戦台化希望！H・K	ALL カゲ
ストリートファイターIII2ndインパクト（ユン）	6,544,900	YVA答えがわかる会長	ALL 真・豪鬼あり
Gダライアス（οゾーン）	49,934,840	KRS-EMI（ドスコイ花子）	512×0 (連)あり
対戦とっかえだま（柳名取）	4,665,500	長谷嘉祥＝永谷（仮称）	ALL　68個　26連鎖

TILT神保町店　東京

千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ライデンファイターズ2（フライングレイ）	107,651,780	ベラディウサー同盟 DKT-GER(ま)	ALL
ライデンファイターズ2（チェイサー2000）	95,343,470	少佐殿、ボムが足りません！	ALL
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	70,443,830	力およばず。STF-来名＝	ALL（真ボスなし）
ストライカーズ1945II（震電J7W）	2,250,600	R-N、中野龍三	2-8 1回目1ミス
Gダライアス（λゾーン）	30,678,900	CRM-ZAC-DAI	ALL
Gダライアス（νゾーン）	37,966,940	K. W	ALL
Gダライアス（ξゾーン）	33,422,240	T3-グラップラーキバヤシ(て)	ALL
サイドバイサイド2 初級	2′20″13	STR-OUK(捨)	ALL　GT-RMT. BL・26″42
バトルガレッガ（シルバーソード）	13,256,310	HDK穴うめ	ALL
プチカラット（1人用ふつう）	2,153,130	ジョーコスギ	ALLサファイア

荏原ゲームコーナー　東京

品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園（太陽学園）	2,197,300	MIS(由)of The EGC	ALL P×7
私立ジャスティス学園（外道高校）	2,190,700	MIS(由)of The EGC	ALL P×7
私立ジャスティス学園（ジャスティス学園）	2,114,700	MIS(由)of The EGC	ALL P×11
プチカラット（うでだめし・普通）	1,854,770	(元)MKZ of The EGC	ALL
ライデンファイターズ2（スレイブ）	98,036,340	TERU of The EGC	ALL(連)
ライデンファイターズ2（ジャッジスピアー）	85,609,390	TERU of The EGC	(連) 2-7ボス
ライデンファイターズ2（チェイサー2000）	75,997,670	MIYA of The JAG	(連) S-7
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	68,333,250	MIYA of The JAG	(連) S-7
ライデンファイターズ2（グリフィン）	55,241,110	MIYA of The JAG	(連) S-6
ライデンファイターズ2（エイジスIIC）	52,738,030	B・D of The JAG	(連) S-6ボス

セントラル日吉店　J$B日吉店　合同集計　神奈川

横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼロガンナー（ガンシップ）	746,000	アスペル君（音速のトンビ）	ミッション8
ゼロガンナー（コブラ）	693,600	暗黒パワーだ！	ミッション7
ワルキューレの伝説	1,291,770	RUI	ALL
パズルボブル3（2.5）	437,358,390	北本	ALL ACGLQW
ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	100,118,840	AKA(偽)	ALL(連)
怒首領蜂（Bタイプ）	173,460,910	キチキチ君	ショット強化 2-5
怒首領蜂（Cタイプ）	385,287,270	SAT MAX845HIT	ショット強化 2-7
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	2,194,400	ZSM	2-6(連)

竹芝アミュージアム　東京

港区海岸1-13-3ベイビュー竹芝1F　☎03-3436-5088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2（スレイブ）	74,606,190	JAG-MIYA氏 えの素命加奈子？	S-7 ラスボス(連)付
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	48,545,980	JAG-MIYA氏 穴うめだ	S-6 (連)付
ライデンファイターズ2（チェイサー）	71,318,000	JAG-MIYA氏 まだまだね	S-7 (連)付
ライデンファイターズ2（フライングレイ）	58,590,060	MIS(由)	S-6 (連)付
ライデンファイターズ2（ライデン）	46,017,980	JAG-MIYA氏 まだまだ	S-5ボス (連)付
私立ジャスティス学園（バツ、きょうすけ）	2,329,400	MIS(由) 太陽　私立	ALL P×11
私立ジャスティス学園（アキラ、エッジ）	2,284,800	MIS(由) 外道　大崎	ALL P×11
私立ジャスティス学園（ボーマン、ロイ）	2,165,800	MIS(由) パシフィック　学園	ALL P×8
私立ジャスティス学園（きょうこ、ひでお）	2,137,300	MIS(由) ジャスティス　＝	ALL P×10
私立ジャスティス学園（ロベルト、しょうま）	2,083,500	JAG-(富)IGA(夫) 五輪	ALL P×10

ICサービス砧＆狛江店　東京

世田谷区砧5-1-18サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園（アキラ、岩）	2,199,700	ZCT	1C　ALL 狛江店
私立ジャスティス学園（響子、ヒデオ）	1,663,500	ZCT	1C　ALL 狛江店
私立ジャスティス学園（ロイ、ボーマン）	1,459,200	K・V	1C　ALL 狛江店
ストリートファイターIII（ユン）	3,280,600	YTK	1C　ALL 砧店
ストリートファイターIII（リュウ）	2,175,200	CJD	1C　ALL 狛江店
バーチャファイター3td（パイ）	3′04″79	古式みのり	シングルモード　砧店
バーチャファイター3td（タカアラシ）	3′50″87	YTK	fbモード 砧店
ときめきメモリアルパズル玉（かがみ）	1,458,100	丹下卍血桜	しおり　おち 狛江店
ときめきメモリアルパズル玉（にじの）	1,370,300	丹下卍血桜	1C　ALL 狛江店

タイトーイン戸塚西口店　神奈川

横浜市戸塚区戸塚町4023　☎045-881-6757

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プチカラット（うでだめし）	3,703,280	PIS-L商会	ALLふつう
バトルガレッガ	14,528,850	汁夫	ALL(連) チッタ
サイドバイサイド2RR（超弩級FD3S）	2′58″03	勝手にダビングしないで組合	ALL RX-7FD
サイドバイサイド2RR（超弩級ランエボ）	2′59″06	GT-Rバグってる	ALL LANCER

プラボ赤坂　東京

港区赤坂4-2-6　☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウインターヒート（TOTALスコア）	11,851	ACH	ALL NOR使用
私立ジャスティス学園（バツ＆ひなた）	145,400	TOC	ALL
トップスケーター（HARD）	632,540	TRJ	
ライデンファイターズ	13,299,550	GST	ラアイデンmkII使用ALL
★ゼロガンナー	1,566,300	じえね死す(連)(人)	ALL ノーミス
ウインターヒート（スピードスキー）	10″846	.A.	USA使用
ウインターヒート（ショートトラック）	43″56	YXV	JPN使用
ウインターヒート（ボブスレー）	41″88	ACH	NOR使用
ウインターヒート（スピードスケート）	33″61	ACH	NOR使用
ウインターヒート（クロスカントリー）	4′43″66	ACH	NOR使用

プレイシティキャロット巣鴨店　東京

豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1・B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★モーターレイド	29,859	DNB-テクノ坊	ALL ロビン
ハーレーダビッドソンLAライダース	4,181,350	ZBL-方向オンチ	ALL
私立ジャスティス学園（岩、恭介）	2,785,300	穴うめ師匠	ALL
ストライカーズ1945II（震電J7W）	2,217,500	R-N中野龍三	2-8 連付
ストライカーズ1945II（F-5Uフライングパンケーキ）	2,076,300	ISO	2-6 連付
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	83,544,580	ISO	ALL 連付
モトクロスゴー（初級）	1′34″56	ZBL-LEDrf	完走
モトクロスゴー（中級）	1′38″96	D. Hill 隊長（D. H）	完走
★モトクロスゴー（上級）	3′15″70	ZBL-LEDrf	完走
★ル・マン24スプリントシティ	2′48″52	KMS(爆)(ピ)	完走

ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川

鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼロガンナー（ガンシップ）	589,000	アスベル君（音速のトンビ）	エキスパート 6面
ゼロガンナー（コブラ）	1,056,900	山ノ井べんぞう11才	エキスパート 10面
ゼロガンナー（アパッチ）	471,100	サギゲー	エキスパート 5面
侍魂（ガルフォード羅刹）	425,160	BON	ALL
プチカラット（うでだめし）	1,868,280	鈴木金融お客	ふつうALL MA×24H
ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	58,469,180	石橋（天文系）	ALL
ショックトルーパーズ	17,491,100	封	ママジャッカルマルALL
ストライカーズ1945II（DH98モスキート）	1,519,800	山ノ井べんぞうマークII	2月2日
電車でGO！EXバージョン	201.9km	長谷嘉祥	京浜東北線 ALL
怒首領蜂（Bタイプ）	234,701,140	北本	2月7日

近くにおいでの際にはお立ち寄りください。お待ちしております。

●ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）

★開店時刻を午前9:00に変更しました。ぜひ早起きして遊びに来てください。

●セントラル日吉店／J&B日吉店（神奈川）

★ただ今，『ワルキューレの伝説』，『ソロモンの鍵』，『源平討魔伝』などのレトロゲームを設置しています。これからも強化していく予定ですので，よろしく。

●プレイシティNASA杉本町店（大阪）

★牧野和也君，遠く長野からの来店ありがとうございました。つぎは夏にお待ちしております。KSL-WARRIOR氏，来店ありがとうございました。『わくわく7』がんばってね！

●プレイシティチャレンジャー（大阪）

★ハイスコアラー募集中～☆切実です。

by　氷室

●タイトーイン002スタジアム（大阪）

★明大前店のアイン氏来店ありがとうございました。GER氏，ロボコン氏，まさる氏，NEC氏，HURRICANE氏もありがとう。

by　常連一同より

ゲーム倶楽部　神奈川
鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストライカーズ1945II（震電J7W）	2,706,700	ECM-FISCHER	ALL(連)
★クイズ七色ドリームス	10,200,000	G・M・C・げえむのごんちゃん	ALL(連)
私立ジャスティス学園（外道高校）	2,467,700	ものぐさMGW	
バーチャストライカー2	＋24（24.0）	T・H	ALL クロアチア
バトルガレッガ	14,795,770	CHAT-あある じいぶう	ALL(連)
ストリートファイターIII2ndインパクト（ユン）	5,743,300	AKD（歳三）	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（ダッドリー）	4,620,700	KAZ	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（ゴウキ）	6,421,400	N. M	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（ヤン）	4,987,900	ABC	ALL
パズルボブル3	531,726,430	Y. Y	ALL 2.5

ゲームセンターコパIII　神奈川
秦野市南矢名2-19-5　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト（リュウ）	6,215,600	KMC-IZA	ALL
★ストリートファイターIII2ndインパクト（エレナ）	5,635,500	KMC-IZA	ALL
ストライカーズ1945II（F-5Uフライングパンケーキ）	2,877,200	KMC-T. K	ALL

プレイアイシー鶴巻店　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2	13,402,460	D. T.中村	S-6
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	671,700	E. Y.前田	1-6ハヤテ
月華の剣士	1,719,800	H. T	KAEDE 10面
上海　万里の長城	606,030	D. T.中村	R25

ゲームインパートナー　千葉
松戸市上本郷908-3　☎047-366-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ（ガイン）	14,856,900	IR2C	ALL 鳥269万
バトルガレッガ（ボーンナム）	11,052,000	IR2C	ALL 鳥162万
★ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,799,200	IR2C	ALL 連付
月華の剣士（雪）	1,959,700	SHU	ALL

ギャレッソ津田沼＆新宿店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル内　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パズルボブル3（ふつう）	319,322,830	FERC-KEDS	ALL
プチカラット（うでだめしふつう）	3,195,740	ひまつぶしⒻ	ALL
私立ジャスティス学園（ロイ）	3,044,500	TXR-うなじロイ	ALL 連なし
Gダライアス（λゾーン）	30,226,170	KSD-社長（11万）	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（ユン）	5,130,000	NNN	槍雷連撃
きらめきスターロード	52,500	G. M. C. MARⓌ	ALL(連)
バトルガレッガ	13,842,880	HDK	ALL シルバーソード
バトルガレッガ	14,785,560	HDK	ALL チッタ
バトルガレッガ	15,747,850	ガレッガ休業中。復帰予定なしかしら	ALLワイルドスネイル死にそう
バトルガレッガ	16,674,770	KMT	ALL ミヤモト

●ゲームハウスJOY＆ゲームスペース姫路（兵庫）
★SUR-天罰犯様御来店誠にありがとうございます。奥さんと末永くお幸せに。
●青木玩具店（長崎）
★『月華の剣士』入荷しました。みんなやってます。なにもないところですが，県外，県内問わず，みなさん，遊びに来てください。基板持ち込みもO.K.です。　C-VOLT-VIC

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
全日本プロレス　フィーチャリングバーチャ	1′08″41	T・K	ALL ジェフリー
サムライスピリッツ（橘右京・修羅）	231,400	H・I	ALL
私立ジャスティス学園（ひなた・恭介）	1,845,000	H・I	ALL
ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	11,912,730	H・I	S-6(連)
ライデンファイターズ2（ライデンMK-II）	9,955,720	H・I	S-6(連)
ライデンファイターズ2（ヘル・ダイバー）	7,638,850	H・I	S-5(連)
ライデンファイターズ2（チェイサー2000）	7,926,570	H・I	S-4(連)
ライデンファイターズ2（フライング・レイ）	6,251,080	H・I	S-4(連)
闘魂烈伝3（ザ・グレートサスケ）	ALL		ALL
怒首領蜂（Cタイプ）	303,930,060	らおー	2-6(連)

NEWパンアップ　千葉
柏市旭町1-3-14　☎0471-43-9829

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ブラックハート	3,048,700	こえーことに　R ECCA-かぶさん	3-7(連)
オーライル（連なし）	8,552,710	こえーことに　Z AC-Ristar	ALL ノーミス
スタースイップ（ストーリーモード）	1′50″1	こえーことに　Z AC-Ristar	ALL　電パ
月華の剣士（楓・力）	2,349,500	NSY-OMG	ALL P×9
私立ジャスティス学園	3,746,500	NSY-ONG	ALL(あ)×7 恭介・バツ
MSHVSSF	5,121,900	レッサー	ALLリュウ ウルヴァリン
月華の剣士（雪・力）	2,032,800	MSS	ALL
バトルガレッガ	8,229,420	-MOR-	ALL(連) グラスホッパー
★ぷよぷよ	2,604,714	アキレスと亀？	SPD-水無月愛理
★ぷよぷよ通	1,050,999	こえーことに SPD-水無月愛理	ALL Ⓑ980

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
月華の剣士（雪）	2,632,700	FERC-NAD 北海道に行きたい！	ALL同付 技使用
月華の剣士（鷲塚慶一郎）	2,223,900	茶柱 近々、AESになる	ALL同付 技使用
月華の剣士（斬鉄）	1,921,700	M. H 飛び込みさえてます。	ALL同付 技使用
月華の剣士（神崎十三）	1,805,900	HARD-TORA	ALL同付 技使用
月華の剣士（李烈火）	1,793,900	HARD-TORA	ALL同付 技使用
月華の剣士（直衛示源）	1,355,600	HARD-TORA	ALL同付 技使用
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	2,090,100	FERC-NAD ハワイにも行きたい	2-6連付
ストライカーズ1945II（DH98モスキート）	1,950,700	FERC-AB平 ゴム野球おもしろい。	2-7連付
ストライカーズ1945II（震電J7W）	1,925,000	HARD-ENZO	2-6連付
私立ジャスティス学園（パシフィック）	3,955,200	ライデン東 3度ほど北方向	ALL連付

遊'S　西川口店　埼玉
川口市並木3-7-1　☎048-252-7015

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼロガンナー（ガンシップ）	1,002,100	ISO	10面
月華の剣士（雪）	1,169,300	ISO	
ショックトルーパーズ	22,089,000	低すぎですはむはむ	ALL
★Gダライアス（οゾーン）	56,205,160	SGL-SAKI（ABC）	ALL
ライデンファイターズ2（フライングレイ）	90,142,470	ISO	(連) ALL
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	84,589,870	ISO	(連) ALL
コットン2	13,640,100	AKI	
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	2,213,800	MC総理	2-5 (連)
ストライカーズ1945II（F5Uフライングパンケーキ）	1,896,100	ISO	2-4 (連)
ストリートファイターIII2ndインパクト（ゴウキ）	5,240,300	ISO	豪鬼

GAME INN SAM　蕨店　埼玉
蕨市塚越1-2-5　2F　☎048-444-9025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	94,273,050	REF	(連) ALL
ショックトルーパーズ（ロンリーウルフ）	23,172,000	伊藤うなぎパイオニアはむはむ	渓流、ALL マル使用
Gダライアス（νゾーン）	44,288,440	SGL-M. O	ALL
Gダライアス（οゾーン）	55,778,500	SAKI（ABC）頼む！コース別集計	ALL
ストライカーズ1945II（F-5Uフライングパンケーキ）	2,795,200	KTN㊙-SOS	2-8 (連)
ストライカーズ1945II（震電J7W）	1,806,600	REF	2-4 (連)
★ストライカーズ1945II（キ84疾風）	3,085,700	DAB. S	2周ALL (連)

ゲームプラザ　コトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園（ジャスティス学園）	2,055,900	ZYX	電ALL
私立ジャスティス学園（パシフィック学園）	1,886,100	ZYX	電ALL
私立ジャスティス学園（太陽高校）	1,846,300	NOWスコアネームかえました	電ALL
私立ジャスティス学園（外道高校）	1,774,600	YBI	電ALL
私立ジャスティス学園（五輪高校）	1,503,000	HAK	電ALL
プチカラットストーリー（ふつう）	491,730	NOWスコアネームかえました	ALL
月華の剣士（雪）	1,290,900	FBI	ALL
月華の剣士（斬鉄）	1,307,200	ZYX	ALL

プレイスポットビッグワン　埼玉
越谷市南越谷1-19-6　☎0489-87-3226

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼロガンナー（コブラ）	879,600	D. K	エキスパート 9面
ゼロガンナー（ガンシップ）	859,100	まだまだこれから弟子皮	エキスパート 9面
私立ジャスティス学園（バツ・恭介）	2,011,600	でし	ALL
私立ジャスティス学園（夏・恭介）	2,751,100	もみ	ALLフリーセレクト
ストリートファイターIII2ndインパクト（ユン）	5,556,700	NAS	ALL
ウインターヒート（スキージャンプ）	163.83m	TAK	ロシア

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
侍魂（ナコルル）	822,900	1PE	1LL 羅刹
侍魂（半蔵）	102,600	1RO	ALL 羅刹
月華の剣士（雪）	2,437,800	WAI.るりるり	ALL ドロー×1
サイドバイサイド2（超弩級）	3′03″63	JKR　赤城レッドサンズ2軍	GT-R（MT）逆走
ポケットファイター（レイレイ）	99,999,999	GMB	バク使用
Gダライアス（λゾーン）	28,321,490	12/30ウォンさん誕生日おめでとう　T	ALL(連)
Gダライアス（ξゾーン）	30,857,970	全くもって暇つぶしです　ONKEL	ALL(連) 次は中ボス
Gダライアス（οゾーン）	50,002,760	ZKR	ALL(連)

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園（五輪高校）	1,612,100	NIS-Pon太	ノーマル ALL
私立ジャスティス学園（外道高校）	1,758,700	NIS-Pon太	ノーマル ALL
私立ジャスティス学園（太陽学園）	1,621,200	NIS-Pon太	ALL ノーマル
ストライカーズ1945II（F-5Uフライングパンケーキ）	2,260,100	いまいち君	ノーマル 2-7(連)

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（μ）	39,502,380	FAG	ALLノーミス 残×3
Gダライアス（ξ）	41,561,170	HRC-SOL	ALL 残×3
私立ジャスティス学園（ティファニー＆ロイ）	2,404,200	魔B党一おしょう	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（ヤン）	5,014,300	クリアしただけ	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（ゴウキ）	4,916,900	魔B党一おしょう	ALL
月華の剣士（雪）	1,125,400	AOI、伊藤君ごめん	ALL
月華の剣士（李烈火）	1,389,300	魔B党一おしょう	ALL（技）
ザ・キングオブファイターズ'97	725,100	DDT、茂木、柳沢井上君ありがとう	ALL　テリー、アテナ、庵
プチカラット（うでだめしエキスパート）	2,603,340	SRM-SOL	ALL レバー使用
サイドバイサイド2（上級・逆走）	3′12″13	W. D. S.（I. C. B. M）	完走　GT-R AT

電脳空間　遊ing　山梨
甲府市中央1-4-10　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
もうちゃ（対戦もうちゃ）	4,706,630	ANP 500万までやります	ALL 全消し×9
でろーんでろでろ（ふつう）	10,361,300	ANP(ゲ) 1150万まで出る？	ALL 全消し×3
テトリスプラス2（エンドレスモード）	99,999,999＋α	ひまつぶしⒶ chap99＋α	LV99＋α
対戦とっかえだま（カップル）	4,776,400	YSK！	ALL 29連鎖70コ
対戦とっかえだま（シン）	4,959,800	KOTりゅうまことか	ラスボス 26連鎖74コ
ぷよぷよSUN（ふつう）	898,515	MMG-JIS ドラコで12（泣）	ALL MAX×15
闘魂烈伝3（長州力）	ALL	何このクソゲー？元NGP-(殺)-N	ALL
私立ジャスティス学園（エッジ、アキラ）	2,329,100	東海168M 1-7(陸)	ALL

アミューズメント　ピア☆フェスタ　山梨
甲府市中小河原町571-1　☎0552-43-7967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
新日本プロレスリング闘魂烈伝3（長州力）	ALL	ALLファミコン以下だね元GNP-(殺)-N	1コイン ALL
私立ジャスティス学園	2,055,600	ROO	
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	1,793,300	K. S	1コイン ALL
鉄拳3	1′49″66	AMI先生発見!! 山梨対戦番長(悪)	1コイン ALLシャオユウ
鉄拳3	1′59″70	本屋でアニラジ♡ SNK大好物(悪)	1コイン ALLブライアン
鉄拳3	2′04″18	ネオジオフリーク愛読者AMI氏(馬)(鹿)	1コイン ALLポール
テトリス	999,999＋α	＝新種発見♡おたくっち♡(殺)N	LV99＋α ライン999＋α
テトリス	999,999＋α	ザビッグプロレス以来のプロレスゲー	LV99 ライン999
テトリス	999,999＋α	ムです。やったのはですけど。	LV99 ライン999
テトリス	999,999＋α	あ、エキサイティングアワーもやってた	LV99 ライン999

○○○CHALLENGE! HIGH SCORE!○○○

ゲームコンドルパートII　静岡
静岡市鷹匠3-1-13スカイコーポ1F　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（λ）	19,520,220	すぐ戻ります。 GEN	ノーミス ALL低い！
Gダライアス（μ）	6,172,060	早くぬりかえて! ジョニーウメ	ALL残0 ノーキャプ
Gダライアス（ν）	30,282,470	た・け・さぁ～ん ぢょにーうめ	ALL残1 200万落ち
Gダライアス（ξ）	20,054,610	やっぱ美形でしょ～	ALL 200万落ち
Gダライアス（ο）	32,644,420	コークスクリューですか？	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（ユン）	5,999,700	ナゼ300点 CSP-EFG	ALL 2P真豪鬼有
ウインターヒート	10,543	HBC-PACIII	ドイツ人 ALL新＝
怒首領蜂（Cタイプ）	293,634,180	ASD-SDD-Z ABADAK	2周ALL S強593H
月華の剣士（雪）	1,707,700	妙道真君♡	ALL 技

プレイシティキャロット　アピア店　静岡
静岡市中吉田15-8　プラザアピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	2,357,600	ASD-TMY	2-8 連付
ストライカーズ1945II（F-5Uフライングパンケーキ）	2,211,000	SPREAM-FK S	2-7 連付
★ストライカーズ1945II（DH98モスキート）	2,098,800	大船小次郎	2-7 連付
ストライカーズ1945II（フォッケウルフTa152）	1,855,300	Y3㊺	2-5 連付
ストライカーズ1945II（P-38ライトニング）	1,521,900	AUK-F	2-2 連付
ストライカーズ1945II（震電J7W）	1,494,900	AUK-F	2-2 連付
ゼロガンナー（アパッチ）	867,700	AUK-F	9面
月華の剣士（守矢）	1,627,200	SUZUKI GSX-R	ALL
月華の剣士（雪）	1,483,700	SUZUKI GSX-R	ALL
私立ジャスティス学園（太陽学園）	2,106,700	あいだ☆ひなた	ALL

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼロガンナー（エキスパート）	1,425,200	近江からの使者	ALL
私立ジャスティス学園（フリーセレクト）	4,817,200	G・CRVSH・CYA	ALL㊺ ロイ　恭介使用
ウインターヒート（スキージャンプ）	153.24m	VFR	
ウインターヒート（ショートトラック）	43″43	VFR	
ウインターヒート（スラローム）	24″35	VFR	
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,777,800	☆CAT'S-㊨	ALL㊺㊙
ヴァンパイアセイヴァー（キュービィ）	1,616,700	一つたりません。	ALL㊺㊙ P×6
ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	1,514,300	☆CAT'S-とき坊	ALL㊺㊙
★ヴァンパイアセイヴァー（サスカッチ）	1,437,600	G・CRUSH-ROK	ALL㊺㊙
★ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	2,006,300	☆CAT'S-きみちゃん	ALL㊺㊙

ゲームブルース　岐阜
大垣市高屋町1丁目43番　第1ビル1階　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト（ゴウキ）	3,201,500	byⓚ	ゴウキ・ギルまで
月華の剣士	1,260,700	KIM	雪
ヴァンパイアセイヴァー2	1,182,800	MOI	バレッタ
バトルガレッガ	12,522,720	MDK㊤	ガイン・ALL
ソニックウイングス	973,200	KAN	2-5・F-14
ウインターヒート（スカイジャンピング）	138.68m	AZ3	FRA
ウインターヒート（ダウンヒル）	34″46	D. M	GER
ウインターヒート（スラローム）	26″47	AMQ	GER
ウインターヒート（スピードスケーティング）	34″55	AMQ	USA
ウインターヒート（ショートトラック）	44″33	D. M	GER

Y. Pエンゼル　岐阜
多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	2,079,500	H&T	エッジ＆アキラ
私立ジャスティス学園	1,965,400	TAK	ロイ＆ボーマン
ストリートファイターIII	4,072,800	TAK	ゴウキ
ヴァンパイアセイヴァー2	1,238,560	TEN	じえが
月華の剣士	1,629,300	TAK	わしずか
月華の剣士	1,439,000	EMP-N	斬鉄
月華の剣士	1,301,600	FTO	雪
戦闘エース	825,000	仁	ぼうず

ゲームプラザ　イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2	89,101,580	竜翠玉	ALL スレイブ使用
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	2,323,300	NMT8. 2i	2-8ボス
ウインターヒート（スピードスキー）	11″235	変な奴教2代目教祖 "TMR" たこまる	ブラック輪切 ロシア人使用
ウインターヒート（ボブスレー）	41″83	変な奴教2代目教祖 "TMR" たこまる	ブラック輪切 ロシア人使用
ウインターヒート（スラローム）	24″49	変な奴教2代目教祖 "TMR" たこまる	イギリス人使用
ウインターヒート（スピードスケート）	33″88	変な奴教2代目教祖 "TMR" たこまる	イギリス人使用

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館B1F　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	2,279,400	NMT8. 2i	2-8 ㊺付
バトルガレッガ（ガイン）	10,870,160	ボーンナム先生	STAGE7
私立ジャスティス学園（将馬＋ロベルト）	1,495,700	そらみみ☆ふぇすた	ALLⓐ×4 交代なし将馬
私立ジャスティス学園（ひなた＋恭介）	1,518,400	Happy Horizon	ALL
私立ジャスティス学園（エッジ＋岩）	2,098,500	END	ALL　交代なし　エッジ
ストリートファイターIII2ndインパクト（ケン）	4,870,800	津島241	ALL3本 ケン
アルペンレーサー2（ダウンヒル）	1′37″648	ASG-如月浪人-RIN	レース ハイスピード
アルペンレーサー2（ダウンヒル）	2′06″394	ASG-如月浪人-RIN	T. T テクニカル

オレンジペコ　愛知
名古屋市昭和区隼人町8-14　☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レーシングジャム（ジムカーナ・初級）	47″946	穴うめです。 TMR－たこまる	AT セリカ使用
レーシングジャム（ナイトコース）	2′13″767	ドラゲー下手な人 Ⓣ	ATインプレッサ WRX
私立ジャスティス学園	1,840,600	Ⓩ	ALL会長有 ひなた・ロイ
幕末浪漫　月華の剣士（T・A）	27人抜き	安藤　孔一（K・A）	かえで
幕末浪漫　月華の剣士	1,441,300	だいちゃん	ALL ゆき
ウインターヒート（総合得点）	11,617	クロカン4分53秒（泣）たこまる	ALL ロシアな人
ウインターヒート（ダウンヒル）	31″67	HIM	ドイツ人
ウインターヒート（スピードスキー）	11″006	ぬいてみろBTO	ドイツ人
ウインターヒート（ボブスレー）	41″61	たこまる	技使用 ロシア人
★対戦とっかえだま（柳名取三郎）	5,230,400	あと80万は足せる DKZ（定員倍損）	ALL㊺同時 77連鎖25

GAME'S DRAGON　京都
京都市上京区千本通下立売下3小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	2,023,700	飯おごれⓔ	ALL 響子・英雄
ストリートファイターIII2ndインパクト（豪鬼）	6,058,800	1面練習中（1プレイ500円）	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（ユン）	5,385,200	TAK	ALL
Gダライアス（ν）	36,523,300	ノーマルパターン	ALL㊺

ゲームセンターシャトー　京都
京都市中京区西ノ京円町3　☎075-462-1330

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハイスコア申請なし			

GAME'S WiLL　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園（ロイ＆ボーマン）	4,507,400	花山　薫	ALL㊺
★ストリートファイターIII2ndインパクト（ユリアン）	7,160,200	ツガ夫	ALL㊺
★ストリートファイターIII2ndインパクト（ヒューゴー）	6,954,000	花山　薫	ALL㊺
ストリートファイターIII2ndインパクト（オロ）	6,305,400	L2A-GYO	ALL㊺
ストリートファイターIII2ndインパクト（ネクロ）	5,374,200	カツオ 血尿ドバドバ	ALL㊺
★コットン2	27,659,300	TKピカチュー	ALL㊺
Gダライアス（λゾーン）	30,609,730	京城ミッフィー	ALL㊺
Gダライアス（ξゾーン）	33,571,940	L2A-大明神	ALL㊺
★ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	2,926,400	L2A-GYO	ALLA
★ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	1,633,400	花山　薫	ALL㊺

GAME'S MILK　京都
宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ショックトルーパーズ	27,595,100	との仕様-Ⓣ	ALL チームバトル
ライデンファイターズ2	100,130,090	G. S. K	ALL㊺ ビーストウイング
ライデンファイターズ2	100,220,140	G. S. K	ALL㊺ ライデンMk II
ライデンファイターズ2	100,463,880	G. S. K	ALL㊺ グリフィン
ライデンファイターズ2	100,513,600	G. S. K	ALL㊺ デスハーダ
ライデンファイターズ2	100,352,070	G. S. K	ALL㊺ ヘルダイバー
ライデンファイターズ2	101,066,020	G. S. K	ALL㊺ イレイザー
★バンバンボール	54,222,278	W. Z. H	ALL㊺
★フェリオス	856,140	天理剣聖 T. E. N	ALL㊺ イージー完璧
★フェリオス	1,231,170	天理剣聖 T. E. N	ALL㊺ ハード

アミューズメントスペースフジ　大阪
大阪市北区天神橋4-10-8　☎06-356-3933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	105,536,620	AXIOM-H・Y㊡	ALL 残0
ライデンファイターズ2（フライングレイ）	98,946,920	初クリア（ぼくまじめです）	ALL 要練習
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	91,926,660	初クリア（キャラ間違い）	ALL残0 一千万落ち
私立ジャスティス学園（太陽学園）	2,291,500	あさひな☆ゆうこ（あと70万）	ALL バツ、恭介
ビートマニア（エキスパート）	595,679	BMM-のんせー	GREAT 789
ビートマニア（ノーマル）	425,961	BMM-消火栓	ALL
コットン2	16,431,300	消火栓の場所を確認する。	ALL
ストライカーズ1945II（震電J7W）	2,230,300	R-N 中野龍三	2月8日
ストライカーズ1945II（F-5Uフライングパンケーキ）	2,494,000	そろそろやります。	2月7日
上海万里の長城（クラシック上海）	608,100	EL3	全30面ALL ALLⓟ

プレイシティNASA杉本町店　大阪
大阪市住吉区山之内3の3の5　☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼロガンナー（コブラ改AH-1SX）	838,400	今年の冬は長野で自主トレ！	9面
私立ジャスティス学園（太陽学園）	2,536,400	あさひな☆ゆうこ	ALL（バツ、恭介）
私立ジャスティス学園（ジャスティス学園）	1,987,700	遺作王 キャラ別希望!!	ALL（英雄、響子）
月華の剣士（雪）	2,012,200	月下の尊師（MRP-MAT）	ALL
月華の剣士（タイムアタックモード）	27人斬	対戦とちゅうでー	90秒モード 斬鉄）
ストライカーズ1945II（震電J7W）	2,086,800	R-N なかのりゅうぞう	2-6まで

タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2（フライングレイ）	105,393,990	ボロボロ DKT-GERⓜ	ALL㊺ 獣×19
ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	104,019,150	AXIOM-H. Y㊡	ALL㊺ 獣×20
プチカラット（おはなしモード）	461,610	＝って感じ プチ辛なっとう	ALL ふつう
プチカラット（うでだめしモード）	1,644,240	キラキラストーン	ALL ふつう
月華の剣士（雪）	1,480,700	ダブルスコアで点ちがうSKTL-GM	ALL P×9
私立ジャスティス学園（ひなた＆恭介）	2,485,800	ラスボスまだ使えませんSKTL-GM	ALL
★ファイティング武術（黒虎）	1′48″08	WILLARD＝	ALL
★Gダライアス（νゾーン）	37,982,210	洗脳完了ヘッドギア装着ROBOCOP	ALL
Gダライアス（οゾーン）	52,966,590	T3-WIZ	ALL
怒首領蜂（Cタイプ）	588,093,180	ぼくはみんなのオモチャですANAL象	ALL残0 レーザー

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-3389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビートマニア（ノーマルモード）	456,626	ばあにん★らばあ㊤	1c　ALL hrsh
ウインターヒート（スキージャンプ）	152.08m	僕はこの日、鳥になった。NOB	日本
私立ジャスティス学園（バツ＆恭介）	1,301,700	ガンバッタ	1c　ALL
月華の剣士（サバイバルモード）	19人斬	のぶちん	斬鉄使用
月華の剣士（ノーマルモード）	813,800	のぶちん	1cラスボス

タウンスポットプレイランド茨木店　大阪
茨木市中津町4-3　☎0726-36-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園（雹、雷蔵）	5,512,400	ROL.ロリー	ALL
ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	70,357,740	森下純菜♡MSV	ALL 連付
ライデンファイターズ2（スレイブ）	80,181,260	森下純菜♡MSV	ALL 連付
ハーレーダビッドソン（スポーツスター）	3,753,110	イージュー（んな）・ライダ	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（リュウ）	4,838,200	JC？やられた彼	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（豪鬼）	5,181,600	SIN	ALL
月華の剣士（サバイバルモード）	27人斬	ロリー。	カエデ
鉄拳3	1′39″73	亀岡鉄友会会員 KKH	ALL 木人
鉄拳3	2′29″00	K. W	ALL レイ

マンモス城インベーダーハウス　大阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャファイター3td	2′08″98	K-O-T	ALL カゲ
ウインターヒート（ダウンヒル）	32″38	IGU	ドイツ
ウインターヒート（スピードスケート）	33″68	まっしろでごめんなさい☆	イギリス

プレイシティチャレンジャー　大阪
守口市土居町8番11号　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼロガンナー（コブラ）	344,400	D. S	ステージ4
ゼロガンナー（アパッチ改）	374,900	F. T	ステージ4
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	1,090,200	D. S	1-8まで
全日本プロレスフューチャリングバーチャ	1h14′15″	ダミアン山田代官	ジェフリー
全日本プロレスフューチャリングバーチャ	1h18′45″	U. R. D	ウルフ
ショックトルーパーズ（ビッグママ）	24,175,300	A. K	ALLクリア
鉄拳3	1′18″05	MRP-S. T	ALL ブライアン
鉄拳3	1′25″91	MRP-S. T	ALL 平八
私立ジャスティス学園（バツと恭介）	1,086,700	ピカチュー	ALL
プチカラット（パーズ）	509,260	別所くん	5面まで

TiLT堺東　大阪
堺市中瓦町2-3-12　☎0722-24-6808

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園（ひなた・恭介）	2,046,400	ガンダム星雲	ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（ゴウキ）	3,981,900	電蔵	ALL
鉄拳3	1′50″68	うにうにうにうにうにうにうにうにうに	ALL リン・シャオユウ
鉄拳3	2′03″16	うにうにうにうにうにうにうにうにうに	ALL ポール
鉄拳3	2′17″90	うにうにうにうにううにうにうにうにう	ALL ジュリア
鉄拳3	2′53″48	うにうにうにうにうにうにうにうにうに	ALL ガンジャック
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,479,400	ガンダム星雲	ALL ジョー東

アミューズメントスクエア　WING　和歌山
和歌山市島崎町3-1ローソン島崎町店2F　☎0734-32-2566

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園（ロイ・ボーマン）	2,548,200	ぽのぽの	ALL
侍魂（覇王丸／修羅）	845,050	R. S	ALL
月華の剣士（玄武の翁）	1,501,600	うしっさん	ALL
怒首領蜂（Bタイプ）	159,703,990	R. S	2周目6面 SHOT強化
怒首領蜂（Cタイプ）	159,219,810	T. T	2周目6面 SHOT強化
GダライアスVerII（θゾーン）	44,825,850	おぐやん！	ALL 残機×2
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	1,388,600	NAA	2周目2面
バトルガレッガ	15,987,400	YA	ALL ガイン
スプラッターハウス	1,011,300	MAX	ALL 「しんどい」
コラムス'97	9,999＋α	R. S	LV. 394

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園	2,386,100	連射つかないからもうやめ	ALL 外道高校
プチカラット（うでだめしモード）	1,370,740	ディックブヒー	ALL
全日本プロレスフィーチャリングバーチャ	59.51m	END	ALL ウルフ
鉄拳3	58″91	LIR-MIN（毛布）	ALL
ウインターヒート（ショートトラック）	43″70	RED	ALL オーガ2
ウインターヒート（ボブスレー）	41″88	CAN	改造なし 1人プレイ
ウインターヒート（スピードスケート）	33″25	RED	
ウインターヒート（クロスカントリー）	4′46″86	UHE	
ウインターヒート（スピードスキー）	11″333	RED	
ウインターヒート（ダウンヒル）	33″32	CAN	

ゲームハウスJOY＆ゲームスペース姫路店　兵庫
神戸市東灘区岡本2丁目11-21　☎078-871-4985

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★セクシーパロディウス（オプション）	7,029,400	SUR-DXP-天馬㊓	ALL㊊付 ベルのがし…
★ハイパーアスリート♯（棒高跳び）	9.16m	SUR-将棋のプロDKO㊓	VS天馬 0勝20敗
★ハイパーアスリート♯（砲丸投げ）	29.33m	SUR-石谷もとや㊒DKO㊓	絵画サギには 要注意!!
ストリートファイターIII2ndインパクト（リュウ）	5,049,000	SUR-MAGCIAN㊓	ALL
私立ジャスティス学園（エッジ・アキラ）	1,196,300	林くん	ALL 人斬り注意!!
レイブレーサーSD（上級）	3′16″467	あご	MT T. T
レイブレーサーSD（中級）	2′32″642	あご	MT T. T
レイブレーサーSD（初級）	2′16″212	あご	MT T. T
ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	96,284,600	SUR-赤いリボン㊓	ALL㊊付 1週間超燃え
極上パロディウス（たこ）	つながりませんでした	SUR-DXP-天罰㊓	幸せな家庭を築いてね！

扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川郡野々市町高橋町86-2　☎076-246-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
月華の剣士（一条あかり）	1,840,300	NBF	ALL
私立ジャスティス学園（パシフィック）	2,607,900	チャイナぼう	ALL ㊊
私立ジャスティス学園（太陽学園）	2,477,900	PCX	ALL㊊
私立ジャスティス学園（ジャスティス学園）	2,112,100	FKI＝チャイナぼう	ALL㊊
私立ジャスティス学園（外道学園）	2,033,100	ツルペタスキーラヂオ	ALL ㊊
ライデンファイターズ2	88,598,840	M. T	ALL残0 ㊊
モーターレイド	22,712	OGR	ALL GUNZ
スタースイープ（ストーリー）	2′28″3	SIN	ALL
テトリスプラス2（パズル）	1,830,600	ASG-如月浪人-RIN	ALL 助手子

ゲームスポットパスカル大福店　岡山
岡山市福浜町16-22　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プチカラット（うでだめし）	2,165,930	ダーツ	ALLふつう 師匠パトラ子
ストリートファイターZERO2（サガット）	1,986,000	井宿ストNAO	ALL
対戦とっかえだま	3,927,600	ダーツ	ALLカップル17連鎖
ストライカーズ1945II（DH98モスキート）	3,426,800	NHK	2週ALL
ザ・キングオブファイターズ'97	676,500	ピカチョー	やしろクリス シェルミー
ポケットファイター（モリガン）	2,375,400	ZZZ七首	ALL

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園（外道高校）	2,000,500	SRX-TO	ALL アキラ・エッジ
私立ジャスティス学園（パシフィック）	2,382,900	SRX-TO	ALL ロイ・ティファニ
私立ジャスティス学園（太陽学園）	2,333,800	SRX-TO	ALL ひなた・恭介
私立ジャスティス学園（正義学園）	2,251,500	KAG三厳	ALL
私立ジャスティス学園（五輪高校）	1,903,700	KAG三厳	ALL ロベルト・将馬
月華の剣士（翁）	3,032,900	KAG三厳	ALL　技
侍魂64（ナコルル）	919,850	KAG三厳 振動パックなし	ALL　羅刹 5′25″15
★侍魂64（覇王丸）	938,150	SRX-TO波のり キャンペーン対象外	ALL　修羅 5′32″14
ストリートファイターIII2ndインパクト（ゴウキ）	4,411,500	SRX-TO VR エンクローズドバウ	ALL （？）みえみえ
プチカラット（うでだめし）	1,631,550	KAG三厳	ALLむづかしい パールデール名人

プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（Cタイプ）	184,534,000	蜂が消される	1c2-6 657Hit
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	1,669,100	RDR（HRS）VTR	1c2-3
閃激ストライカー	514,976,930	AKI. M	1c7-4
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	64,607,040	RYOの弟子H. M（森広英憲）	1c7面
Gダライアス（οゾーン）	43,999,080	ヌルシューターMAB	1cALL 残機×1
ゼロガンナー（エキスパート）	885,100	AKI. M	1c9面 ガンシップ
モトクロスGO！	1′34″93	BEF	初級T. T YZ400F
月華の剣士（雪／技）	1,524,400	出雲良子の許嫁 福岡県民	1cALL
対戦とっかえ玉（白河りか）	2,024,200	H. AKI	Rd9 20連鎖
ホッピングマッピー	46,322	オダブツ	1cRd21

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
私立ジャスティス学園（ジャスティス学園）	4,168,000	AHO2	ALL
私立ジャスティス学園（パシフィックハイ）	2,681,600	AHO2	ALL
私立ジャスティス学園（太陽学園）	2,652,800	HIRO	ALL
私立ジャスティス学園（外道高校）	2,583,600	HIRO	ALL
私立ジャスティス学園（五輪高校）	2,116,800	HING	ALL
月華の剣士（雪）	2,263,000	DOI	ALL㊎ P×17
月華の剣士（あかり）	1,397,400	BHA	ALL㊎
月華の剣士（斬鉄）	1,555,900	AHO	ALL㊎
月華の剣士（楓）	1,507,500	DOI	ALL㋕
月華の剣士（守矢）	1,385,800	AHO2	ALL㋕

アミューズメントZiZZ大竹駅前店　広島
大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリスプラス（ノーマル）	999,900	Y.O	ライン766 レベル99
バトルガレッガ（ゴールデンバット）	13,595,180	KEI	ALL
ジャスティス学園		この号が出るころには無いでしょう。	
鉄拳3		対戦台	

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋又4-28　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターIII2ndインパクト（ゴウキ）	6,944,900	★一暗黒くん	1c　ALL
★ストリートファイターIII2ndインパクト（リュウ）	6,583,500	★一暗黒くん	1c　ALL
ストリートファイターIII2ndインパクト（ケン）	5,692,100	仗助	1c　ALL
私立ジャスティス学園（パシフィック学園）	3,334,900	FAD-まさき君	1c　ALL
私立ジャスティス学園（太陽学園）	2,405,200	ゴメンネわかめちゃん	1c　ALL
私立ジャスティス学園（外道高校）	2,396,000	ホワイトクリスマス	1c　ALL
ショックトルーパーズ（ロンリーモード）	24,338,300	FAD-JAN	1c　ALL マル使用
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	99,363,760	へるダイバーズXX	1c　ALL
ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	97,631,230	まーくん	1c　ALL
★月華の剣士（玄武の翁）	4,177,900	FAD-たけし	1c　ALL

ビッグウェーブ　高知
高知市曙町1-8-25寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★怒首領蜂（Aタイプ）	584,618,990	2-6と中で死ぬ（ LAOS-長田仙人	ALL 残×3やれん
ライデンファイターズ2（イレイザー）	54,852,110	クリアだけっす LAOS-長田選任	ALL連付 真ボス有
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	64,578,120	シューティングの常識を破る砲台現る	ALLばくだ 真ボス殺
★スーパーパズルファイターIIX（ゴウキ）	669,490	当然電パ未使用 LAOS-長田仙人	ALL ノーマル
ストリートファイターIII2ndインパクト（ユリアン）	6,812,300	けっこんしんどい。 2人㊒GUY	ALL
私立ジャスティス学園（ロイ）	3,614,500	今年最後の日はFF7とともに、さきお	ALL 相方恭介
月華の剣士（雪）	2,416,700	ジジイなんすか？ みんなM-1号	ALL（技） P×10
バトルガレッガ	16,274,040	軍事アナリスト!?ライフル突っ込ムノ!?	ALL鳥直前 62万ぐらい　ガイン
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	20,584,864	JSJはいいね ペニーワイズ	ALL
ウインターヒート（ダウンヒル）	33″08	カススコア ちっぷ	カールバイン 雪なし

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーストリートファイターII（バルログ）	2,158,600	ゼロナム族2号	ALL㊊㊐ 9月バルログ
★きらめきスターロードイントロ倶楽部	52,800人	G. M. C. MAR Ⓦ	ALL㊊ 赤い女使用
プライマルレイジ（アルマドン）	6,313,900	G. M. C.機械T・H	ALL㊊㊐ P×9
★ナックルヘッズ（グレゴリーダレル）	1,975,700	G. M. C.機械T・H	ALL㊊
★ナックルヘッズ（クリスティンミャオ）	1,495,900	G. M. C.機械T・H	ALL㊊
森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！	528,000	G. M. C.機械T・H	ALL㊊
プチカラット（うでだめし普通）	2,291,830	ゼロナム族3号	ALL
全日本プロレス～フィーチャリングバーチャ	1h11′20″	鳥マニア	ALL㊊㊐ ウルフ使用
アベンジャーズインギャラクティックストーム	762,700	ゼルナム族1号 あと5万？	ALL㊊
プライマルレイジ（タロン）	5,933,700	ウーキー機械UMA	ALL㊊㊐ 原始人6～7

高宮ラッキーゲームセンター　福岡
福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	79,176,910	ダニエル	1cALL ㊊付
ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	83,299,890	ダニエル	1cALL ㊊付
ライデンファイターズ2（スレイブ）	81,796,700	ダニエル	1cALL ㊊付
コットン2（アプリ）	13,000,400	バイソナー	1cALL
ショックトルーパーズ	14,586,100	UNE	1cALL
★全日本プロレスフィーチャリグバーチャ	1h05′17″	だんぺー	1cALL （ウルフ）

サブカルチュア　福岡
筑紫野市二日市北1丁目2番3号黒崎ビル　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト（ケン）	6,078,700	8号	ALL
月華の剣士（あかり）	2,090,200	㊍長	ALL
侍魂（柳生盤馬）	924,300	おやぢ	ALL
ショックトルーパーズ	24,901,300	外道-HAN	ALL
ゼロガンナー（上級コース）	1,461,300	FTC-MIY	ALL ガンシップ
ストライカーズ1945II（キ84疾風）	2,078,900	SHIC＝HIR	1c2-5
私立ジャスティス学園	4,637,700	おみそ汁-㊤	ALL
ゲットバス	9,780g	やる気なし夫	1cALL

青木玩具店　長崎
島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII2ndインパクト（ゴウキ）	3,654,800	ACA-C-BOL T-VIC	ALL　2P
ストリートファイターIII2ndインパクト（リュウ）	3,546,200	ACA- C-BOLTVIC	ALL　2P
ストリートファイターIII2ndインパクト（ケン）	3,283,600	まだ少しやっとます。 C-BOLTVIC	ALL　2P
ストリートファイターIII2ndインパクト（ショーン）	2,756,900	パルスターIIやるしかないね　VIC	ALL㊓
月華の剣士	1,052,100	T・U	ALL
月華の剣士	983,800	T・U	ALL
月華の剣士	949,300	T・U	ALL
月華の剣士	988,300	N・U	ALL
月華の剣士	1,136,500	N・U	ALL
ザ・キングオブファイターズ'97	396,200	T・M	ALL

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎市神宮2-1-30　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウインターヒート（ダウンヒル）	36″42	アリーナのももこ♡	ALL
ウインターヒート（スピードスキー）	11″143	アリーナのももこ♡	ALL
ウインターヒート（スキージャンプ）	142.27m	アリーナのももこ♡	ALL
ウインターヒート（ショートトラック）	43″73	アリーナのももこ♡	ALL
ウインターヒート（スラローム）	27″06	アリーナのももこ♡	ALL
ウインターヒート（ボブスレー）	42″94	アリーナのももこ♡	ALL
ウインターヒート（スピードスケート）	34″25	アリーナのももこ♡	ALL

・ビデオゲーム・

クラシック　　　　　　　　　　　　　　　ガイド

CLASSIC GUIDE

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

アイレム

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル		マニュアル	備考	店名
エックスマルチプライ	16,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
イメージファイト	15,000円	'88年	シューティング	有	有		レクトロン
エアーデュエル	15,000円	'90年	シューティング	有	有		レクトロン
ビジランテ	15,000円	'88年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
R-TYPE II	12,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
イメージファイト	12,000円	'88年	シューティング	有	有		メッセサンオー
スパルタンX	12,000円	'84年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
イメージファイト	6,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ

アトラス

怒首領蜂	95,000円	'97年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

エクセレントシステム

ミラクル 7	10,000円	'96年	スロット	有	有	メダル用	ママトップ

SNK

オズマウォーズ	70,000円	'79年	シューティング	有	有	DIP表なし，白黒	カナヤ商会
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	50,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ネオジオカセット	ママトップ
ラッソ	50,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
アテナ	38,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
タンク	35,000円	'85年	アクション	有	有	パネル付	カナヤ商会
ASO	23,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
メインイベント	16,000円	'84年	ボクシング	有	有	基板のみ	カナヤ商会
ハル 21	13,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
名人戦	5,000円	'86年	パズル	有	有		メッセサンオー

カネコ

グレート1000マイルラリー	10,000円	'94年	レース	有	有		トライ

カプコン

ストリートファイターIII 2ndインパクト ジャイアントアタック	98,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM 60,000円	ソフトショップ★マリオ
ポケットファイター	88,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM 60,000円	ソフトショップ★マリオ
マーヴル・スーパーヒーローズ vs.ストリートファイター	85,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM 55,000円	ソフトショップ★マリオ
ストライダー飛竜	58,000円	'89年	アクション	有	有	新品	ファンタジークラブ
ストリートファイターIII	55,000円	'97年	対戦格闘	有	有		ファントム
ウォーザード	50,000円	'96年	対戦格闘	有	有		ファントム
ポケットファイター	50,000円	'97年	対戦格闘	有	有	CPS II サブ	ママトップ
ストリートファイター ザ・ムービー	42,000円	'95年	対戦格闘	有	有		メッセサンオー
ヴァンパイア ハンター2	30,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ソフトボード	サン・カンパニー
CP-II マザーボード	25,000円		マザーボード	無	無		ファントム
D&D® シャドウオーバーミスタラ	25,000円	'96年	アクション	有	有	CPS II サブ	ママトップ
エリア88	25,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
ヴァンパイア セイヴァー2	22,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ソフトボード	サン・カンパニー
ヴァンパイア セイヴァー2	20,000円	'97年	対戦格闘	有	有	CPS II サブ	ママトップ
キャプテンコマンドー	15,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
キング オブ ドラゴンズ	15,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
ファイナルファイト	15,000円	'89年	アクション	有	有		メッセサンオー
ロックマンII	15,000円		アクション	有	有	ソフトボード	サン・カンパニー
ナイツ オブ ザ ラウンド	14,000円	'92年	アクション	有	有		トライ
ストリートファイターZERO2アルファ	12,000円	'96年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ストリートファイターZERO	10,000円	'95年	対戦格闘	有	有	95年6月5日 Ver.1	ファントム
ヴァンパイア セイヴァー	9,000円	'97年	対戦格闘	有	有	CP-IIカートリッジ	ファントム
ヴァンパイア セイヴァー	8,000円	'97年	対戦格闘	有	有	CPS II サブ	ママトップ
ヴァンパイア セイヴァー	8,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ソフトボード	サン・カンパニー
ヴァンパイア ハンター	5,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ストリートファイターZERO2	5,000円	'96年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
スーパーストリートファイターIIX	4,000円	'94年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ヴァンパイア	3,000円	'94年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ストリートファイターZERO	3,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
マッスルボマー	3,000円	'93年	対戦格闘	有	有	海外版	メッセサンオー

コナミ

ウエディングラプソディー	40,000円	'97年	クイズ	有	有		ママトップ
ツタンカーム	38,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
グラディウスIII	35,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
サンダークロスII	28,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ライフフォース	28,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
シティボンバー	25,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
ジャイラス	25,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ゼクセクス	23,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
A-JAX	22,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ガイアポリス	22,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
サンダークロス	22,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
A-JAX	20,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
トライゴン	20,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
クライムファアイターII	18,000円	'91年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
とべ！ポリスターズ	18,000円	'97年	シューティング	有	有	マニュアルコピー	サン・カンパニー
クライムファイター	14,000円	'89年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
トライゴン	14,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
サーカスチャーリー	13,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
特殊部隊ジャッカル	13,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
グラディウスII	12,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
ファイナライザー	12,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
グリーンベレー	10,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
サーカスチャーリー	8,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
実況パワフルプロ野球'96	5,000円	'96年	野球	有	有		トライ
進め！対戦ぱずるだま	5,000円	'96年	パズル	有	有		トライ
ヘクシオン	4,000円	'92年	パズル	有	有		メッセサンオー

彩京

ソルディバイド	35,000円	'97年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
戦国ブレード	35,000円	'96年	アクションシューティング	有	有		ファンタジークラブ
ストライカーズ1945	28,000円	'95年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ

サン電子

カンガルー	25,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
マーカム	15,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ザ・ギネス	10,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会

サンリツ

スペースウォー	70,000円	'79年	シューティング	無	有	DIP表なし，白黒	カナヤ商会
ドクターミクロ	48,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
バンバンカー	30,000円	'83年	アクション	無	有		カナヤ商会

ジャレコ

ぶたさん	32,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
ゲーム天国	28,000円	'95年	シューティング	有	有		トライ
テトリスプラス	28,000円	'95年	パズル	有	有		トライ
アイドル雀士スーチーパイII	25,000円	'94年	麻雀	有	有		トライ
銀河任侠伝	23,000円	'87年	アクション	有	有		トライ

セガ

バーチャファイター3	250,000円	'96年	対戦格闘	有	有	H付	ソフトショップ★マリオ
アップンダウン	75,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
SDI	38,000円	'87年	シューティング	無	有	16Aボード・1P用ハーネス・TB付	サン・カンパニー
バーチャファイター2 2.1	38,000円	'95年	対戦格闘	有	有	H付	ソフトショップ★マリオ
フリッキー	35,000円	'84年	アクション。	有	有		カナヤ商会

ビデオゲーム CLASSIC GUIDE

ダークエッジ	27,000円	'93年	対戦格闘	有	有		カナヤ商会
アレックスキッド	26,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
コットン	25,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
電脳戦機バーチャロン	25,000円	'96年	アクション	有	有	ROM' Kit＋スティックパネル	ファントム
クラックダウン	18,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
フラワー	18,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ボナンザブラザース	15,000円	'90年	アクション	有	有		レクトロン
モンスターランド	15,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
チョップリフター	12,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
バーニングライバル	12,000円	'92年	対戦格闘	有	有		トライ
ブロックギャル	12,000円	'87年	ブロック崩し	有	有	基板のみ	カナヤ商会
ぷよぷよ通	8,000円	'94年	パズル	有	有		トライ
テトリス	6,000円	'88年	パズル	有	有		トライ
コラムス	2,000円	'90年	パズル	有	有		トライ
ぷよぷよ	2,000円	'92年	パズル	有	有		トライ
ポトポト	2,000円	'94年	パズル	有	有		トライ

セサミジャパン

バスター	20,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会

セタ

目撃	18,000円	'89年	アクション	有	有	基板のみ	カナヤ商会
スーパーリアル麻雀P6	15,000円	'97年	麻雀	有	有		ママトップ

タイトー

ハイウェイレース	75,000円	'83年	レース	有	有		カナヤ商会
Gダライアス Ver2	65,000円	'97年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
アルペンスキー	65,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
ウォータースキー	65,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
バイオアタック	65,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ルパン三世	65,000円	'80年	アクション	有	有	インベーダーからの改造	カナヤ商会
タイムトンネル	62,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
黄金の城	38,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
アルペンスキー	35,000円	'82年	スキー	有	有		トライ
ボートマン	35,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
グレートソードマン	28,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
ライトブリンガー	28,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
侍日本一	25,000円	'85年	アクション	無	有		カナヤ商会
ダークミスト	24,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ハレーズコメット	18,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
カダッシュ	10,000円	'89年	アクション	有	有		レクトロン
達人	10,000円	'88年	シューティング	有	有		レクトロン
飛鳥&飛鳥	10,000円	'89年	シューティング	有	有		レクトロン
クレオパトラフォーチュン	1,500円	'97年	パズル	有	有	FIIIカートリッジ	ファントム

データイースト

エドワードランディー	38,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
マジカルドロップ3	23,000円	'97年	パズル	有	有	MVSカートリッジ	ファントム
ウルフファング	12,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ロボコップ	10,000円	'89年	アクション	有	有		レクトロン
マジカルドロップ	6,000円	'95年	パズル	有	有		レクトロン
マジカルドロップ2	4,000円	'96年	パズル	有	有	MVSカートリッジ	ファントム
マジカルドロップ	3,000円	'95年	パズル	有	有		トライ

テクノスジャパン

西遊降魔録	15,000円	'88年	アクション	有	有		レクトロン

テクモ

センジョウ	45,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スターフォース	28,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アルゴスの戦士	25,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
タンクバスターズ	15,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
がんばれギンくん	12,000円	'95年	パズル	有	有		カナヤ商会
ガズラー	8,000円	'83年	アクション	有	有		トライ

東亜プラン

鮫！鮫！鮫！	25,000円	'89年	シューティング	有	有	2P版ロム付	メッセサンオー
フェグゼイト	15,000円	'92年	アクションシューティング	有	有		ファンタジークラブ
ヴィマナ	10,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
フーピー	8,000円	'91年	アクション	有	有		ファンタジークラブ

ナムコ

鉄拳3	165,000円	'97年	対戦格闘	有	有		ママトップ
鉄拳III	165,000円	'97年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
ホッピングマッピー	120,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ジービー	115,000円	'78年	ピンボール	無	有		カナヤ商会
ワルキューレの伝説	65,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
スーパーパックマン	57,000円	'82年	ドットイート	有	有		カナヤ商会
パックマン	55,000円	'80年	ドットイート	有	有		カナヤ商会
メタルフォーク	55,000円		大型	無	有	基板のみ	サン・カンパニー
フェリオス	50,000円	'88年	シューティング	有	有	インスト・マニュアルコピー	サン・カンパニー
ギャラクシアン	45,000円	'79年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ディグダグII	45,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
スカイキッド	35,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ
ドラゴンセイバー	20,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
バーニングフォース	20,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
メルヘンメイズ	20,000円	'88年	アクション	有	有	ROM, マニュアルコピー	サン・カンパニー
子育てクイズ マイエンジェル2	20,000円	'97年	クイズ	有	有	新品	トライ
ゼビウス	10,000円	'82年	シューティング	有	有		トライ
ゼビウス	9,000円	'82年	シューティング	有	有		メッセサンオー
エメラルディア	4,000円	'93年	パズル	有	有		トライ
スーパーワールドコート	4,000円	'93年	テニス	有	有		トライ
コズモギャング ザ パズル	3,000円	'92年	パズル	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル	3,000円	'96年	クイズ	有	有		トライ
熱闘！激闘！クイズ島	2,000円	'93年	クイズ	有	有		トライ

日本物産

戦え！ビックファイター	22,000円	'90年	シューティング	有	有		レクトロン
ホレホレ大作戦	20,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
マイティーガイ	15,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
レジオン	15,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会

バンプレスト

美少女戦士セーラームーン	30,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
クイズ！美少女戦士セーラームーン	25,000円	'97年	クイズ	有	有		ママトップ
マクロス	15,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
マクロスII	12,000円	'93年	シューティング	有	有		トライ
ウルトラマン	3,000円	'91年	アクション	有	有		トライ

ビデオシステム

ラビオレプス	18,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会

フェイス

マネーアイドル エクスチェンジャー	13,000円	'97年	パズル	有	有	MVSカートリッジ	ファントム

ミッドウェイ／タイトー

モータルコンバットII	25,000円	'93年	対戦格闘	無	有		メッセサンオー
モータルコンバット	15,000円	'91年	対戦格闘	無	有		メッセサンオー

UPL

バンダイク	6,000円	'90年	アクション	有	有		トライ

ライジング

バトルガレッガ	42,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
バトルガレッガ	35,000円	'96年	シューティング	無	有		サン・カンパニー

調査にご協力いただいた販売店リスト

■トライ：〒101-0021　東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F　☎03-5295-0667
■ファントム：〒101-0021　東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F　☎03-3257-1126
■メッセサンオー：〒101-0021　東京都千代田区外神田3-14-8　☎03-3255-3453
■サン・カンパニー：〒215-0013　神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1　☎044-954-9459
■ファンタジークラブ：〒326-0845　栃木県足利市大前町839-1　☎0284-62-6926
■ソフトショップ★マリオ：〒390-0812　長野県松本市あがた1-2-16　☎0263-36-5536
■ママトップ：〒420-0804　静岡市竜南1-1-54　☎054-248-7700
■カナヤ商会：〒532-0002　大阪市淀川区東三国2-28-10　☎06-395-0272
■レクトロン：〒578-0976　大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13　☎06-747-2028

皆様に親しまれて15年！15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。

情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム
- R-TYPE Ⅱ　10K
- R-TYPE レオ　12K
- 迷宮島・妖獣伝　各5K
- イメージファイト　10K
- エアーデュエル　10K
- ジッピーレース　5K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ　各18K
- 〃 〃 Ⅱ・Ⅲ　各15K
- ムーンパトロール　15K
- 銀河帝国の逆襲　18K

SNK
- サイコソルジャー　48K
- ギャングウォーズ　5K
- ストリートスマート　5K

ネオジオ業務用
- MV-1 基板　18K

☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式　10K
メモリーカード（新品）　3枚付

カプコン
- ソンソン　15K
- エグゼドエグゼス　25K
- ガンスモーク　25K
- ストリートファイター　15K
- SF-Ⅱ　5K
- 〃 ターボ　8K
- USネイビー　18K
- アレスの翼　18K
- チキチキボーイ　15K
- ひげ丸　15K
- マジックソード　18K
- ナイツオブザラウンド　15K

CPⅡ　各種　格安

TOA PLAN
- ゴークス（レバー対応）　2K
- バツグン　15K
- ヴィマナ　8K
- フィグゼイド　6K
- 達人　4K
- 達人王　12K

コナミ
- グラディウス（電源H付）　35K
- 〃 〃 Ⅱ　20K
- 〃 〃 Ⅲ　25K
- RF-2（電源H付）　30K
- スーパーヘリ・コブラ (c)　5K
- ツタンカーム　12K
- ハイパーオリンピック　8K
- フロッガー，とおる君　各12K
- サーカスチャーリー　8K
- ローラーゲームズ　8K
- A-JAX　15K
- パロディウス　3K

GX ROMボード格安0.5K~

ジャレコ
- プラスアルファ　28K
- ロッドランド　15K
- ポップフレーマー　12K
- スーチーパイⅡ・P-47エイシス・湾岸戦争・ゲーム天国・グラティア・エンゼルキッス（ROM）各1K
- メガシステムマザー　格安

デコ
- 空手道・ロボコップ　各 5K
- 大相撲　5K
- スクランブルエッグ　18K
- ウルフファング　18K
- クルードバスター　5K
- デスブレイド　5K
- ドラゴン忍者，Fファンタジー　7K
- プロゴルフ・テニス　各3K
- マジカルドロップ　2K
- スーパーバーガータイム　10K

セガ
- アッポー、ロボレス　各12K
- フリッキー　12K
- ファンタジーゾーン　15K
- ヘビーメタル　28K
- カルテット 2 16A　15K
- シャドーダンサー　5K
- ボナンザブラザース S24）10K
- クラックダウン S24　10K
- テトリス、コラムス　各3K
- テディボーイブルース　15K
- ラフレシア，ガルディア　各15K
- ピタゴラスの謎 S付　10K
- ワンダーボーイ(c)ペンゴ(c)　各5K
- モンスターランド　15K
- デュアルボード　各種

トランキライザーガン、N-SUB
平安京エイリアン、侍、他、
価格等は、情報FAX（下記）を！

タイトー
- スペースインベーダーCL　25K
- バイオアタック　35K
- クイックス　純正　18K
- アルペンスキー　25K
- ジャングルキング　25K
- ドクタートッペル探検隊　5K
- 奇々怪界　5K
- べんべろべー　15K
- メイズオブフロット　3K
- シーファイターポセイドン　18K
- 中華大仙，フリップル　各3K
- パズニック　3K
- バブルボブル　12K
- 黄金の城　18K

- ザ、ピット　10K
- 飛翔鮫（F. SHARK）　5K
- 究極タイガー　5K
- アルカノイド　S付　5K
- 〃 リベンジー　S付　5K
- ヴォルフィード，パラメデス　各3K
- レイメイズ、女三四郎　各15K
- フォーティ ラブ　5K
- グレートソードマン　15K
- グリッドシーカー　15K
- エレベーターアクション　5K
- フロントライン　5K
- リングレイジ　5K
- フィールドゴール　68K

F-2 マザーボード付
プリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ミズバグ大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K
※ マザー不要の場合 －3K
F2マザー　3K（大基板）
F3-Subカートリッジ　各種格安　F3マザー特価

純正筐体入り各種
（送料別、税込）
- スペースインベーダーT　80K
- スペースチェーサー　120K

テクモ
- アルゴスの戦士　18K
- スターフォース　15K
- がんばれギンくん　5K
- 雷牙　10K
- サンダードラゴン　10K
- ボンジャック　12K
- ガズラー　18K
- スイマー　18K

テクノス
- くにお君　6K
- ダブルドラゴン　5K
- 西遊降魔ろく　3K

ニチブツ
- テラクレスタ（FM音源版）　5K
- 五目ならべ（連珠）　3K
- ムーンエイリアン PⅡ(c)　8K
- クレージークライマー(c)　18K
- レジオン、アマテラス　各8K
- フリスキートム　98K

UPL
- シュトラール　5K
- ムスタング　5K
- タスクフォースハリアー　5K
- ゴモラ，バンダイク　各5K
- ノバ2001　8K

ユニバーサル
- コスミックアベンジャー　38K
- ミスターDO 雪だるま　18K
- ミスターDO (c)　3K
- Mr.Do ワイルドライド　12K
- ジャンピングジャック　15K
- スナップジャック　28K

ナムコ
- ナムコクラッシックVol1　12K
- 〃 〃 Vol2　28K
- アサルト パネル付　25K
- ネビュラスレイ　18K
- ラリーX　18K
- ドラゴンスピリット　28K
- 未来忍者　35K
- ドラゴンバスター　18K
- グロブダー　25K
- 子育てQマイエンゼル　2K
- ギャプラス　8K
- ドルアーガの塔　25K
- コズモギャングビデオ　8K
- スカイキッド　28K
- スカイキッド DX　48K
- ホッピングマッピー　48K
- イシターの復活　48K
- フォゾン　38K
- F/A　10K
- スーパーワールドコート　3K
- ニューマンアスレチック　10K
- スーパーパックマン　25K
- ゼビウス、ディグダグ　各5K
- ギャラガ　3K
- パックギャル（ミスパック）　8K
- パックマン(c)　5K
- ハングリーマン　8K
- ポパイパックマン　8K
- タンクバタリアン (c)　8K
- SI ROMキット　各5K

デンジャラスシード、ワールドコート、ピストル大名、ワースタ、

ー珍品・逸品ー その他
- クラッシュローラー　12K
- エクイテス　28K
- タイタン　25K
- ナンバークラッシュ　25K
- サファリーラリー　80K
- タイムアタッカ（ブロック）　15K
- ジャンピューター　8K
- ミサイルコマンド P付　68K
- ドンキーコング (c)　12K
- センティピード　38K
- タイムトンネル　58K
- サーカス（風船割り）　80K
- ゾディアック（オルカ）　18K
- ボレンチ　28K
- ヤマト、ジャンプバグ　各15K
- シルバーランド　28K
- ペラチャン　28K
- リバーパトロール(c)　18K
- フェニックス　10K
- ブラックホール　15K
- レッドUFO　15K
- ストリーキング　15K
- 激走（イースタンCO.　18K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、6K
アイドル麻雀，ファンクラブ 夏物語，麻雀フライデー，ズームイン，麻雀大予言，ねるとん牌鯨団，ミラージュ、麻雀学園，グッとE雀，殺人事件，大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ，クラブ90，パニックスタジアム， 華折鶴、舞妓花 各2K　スーパーリアルⅢ3K，スーパーリアルⅣ5K，スーパーリアルV 3K，

大型機の迫力が家庭で

ダライアス（3画面）EXT．ロム付		58K○
忍者ウォーリアズ（3画面）		88K○
サンダーブレード	(a)	8K
アフターバーナー Ⅱ	(a)	8K
ギャラクシーフォースⅡ	(a)	20K○
ラッドモビール or ラッドラリー		10K
ハイパークラッシュ	コナミ	28K
サイバースレッド	V21(a)	20K
スターブレード	V21(a)	18K
エアーコンバット	V21(a)	18K
ソルバルウ	V21(a)	18K
ギャラクティツクストーム		28K○
ナイトストライカー		38K○

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！
3台も可
画面切替えハーネス付

COMBO AV
専用ハーネス 付
V21システムは+5V20A電源とPC用ジョイスティツク（アナログ）とコンボハーネスが付いています。マザーシステムですので他の基板は8K

※コンボ以外はアンプが必要（2K）→ジョイスティツク（1本）2K
大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
○印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要（+2K）
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留 ②代引宅配便（ヤマト便）があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました
基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板（JAMMA.コネクター）+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は**全商品消費税込みです**

通信販売専門店　ヤマト宅急便にてお届けいたします

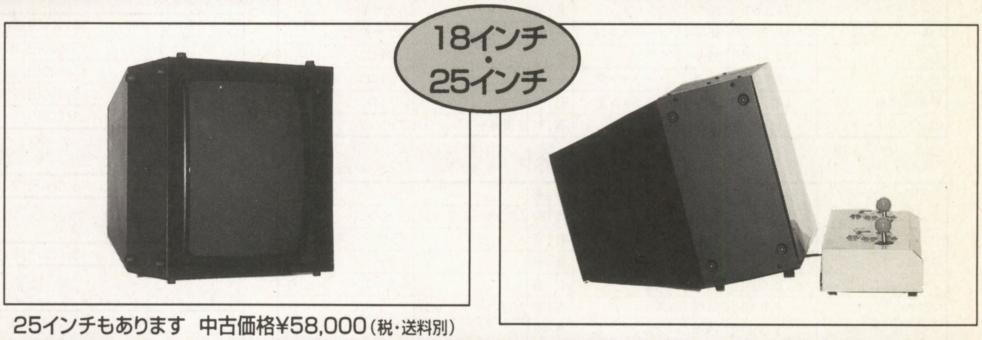
定休日　日曜日（祭日は営業）
電話受付　午後1時～午後7時

18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN（各種家庭用ゲーム機もOK）

■ 仕様　（本体保証 6カ月）
◇ スチール製キャビネット入り
◇ 15、24kHz両用
◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ 18インチ 中古価格¥38,000 (程度良)税・送料別
◇ 25インチもあります。 中古価格¥58,000(税・送料別)



25インチもあります　中古価格¥58,000（税・送料別）

18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000（税・送料別）
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX＝"COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能（サイズ W:500 D:200 H:155mm）
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。

映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。　ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV"（12ボタン）
●Vタイプ
（S端子、ビデオ対応）…¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……¥2,000

満足のいく性能で安心価格

ショールームオープン

〒141-0032 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
（東京都品川区大崎1-20-16）
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

SPSスピリッツ

〒960-8151 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777
http://www.sps.co.jp/

こんにちは～！毎日寒いですね，みなさんいかがお過ごしでしょうか？今年は暖冬だって聞いていたのにめちゃくちゃ雪が降ってるじゃないの!!ホントどうなってるの？困るのよね雪が降ると…だって道路が滑るでしょ。よ～こちゃんの車運転歴は約5年，でも未だに雪道が苦手。この間，道路が凍結状態のときに交差点でスピンしちゃうし。まあ事故にはならなかたので不幸中の幸いかな？みんなも雪道には注意しましょうね。

それでは今月もSPSスピリッツ元気にいってみよー!!

AOKI x AOKI

げ～……。くそさむ～……。福島はさむいっ！先日スキーに行って１日券で滑ってたんだけど，スゲー寒かったから早めに帰ったよ。

しっかし運動不足は体にワルイ。

次の日なんて，絶好調に全身筋肉痛。……辛かったね。

AOKIのスキーウェアは，時代に反して自分に反してイマイチカッコ悪い。別に普通なんだけど最近の若者って感じじゃない。やっぱり今っぽいウェアがほしーなー！

でもウェアって『￥』高いよねっ！『えっ！こんなのでこんなんすんのっ!!!』って驚いちゃうよね。セールになったら買おうかな!?

■AOKI×HELLFIRE

DIABLO[half]の登場か？ブリザードだから，もちろん無料バトルネットOKと思いきや『なんじゃーそりゃーっ！』だったな。でもさすがブリザード!!　そのうちHELLFIRE専用バトルネット設けるみたいね。安心安心。

しかしっ!!! AOKIはこのHELLFIREあんまりやらないなーたぶん。DIABLOⅡまで待ってるよ。

怒首領蜂PS移植

『怒首領蜂』は98年発売予定!!! クオリティー最高の出来っ!!お楽しみにっ!!!

詳細・進行状況はSPSホームページでご確認ください。

（突然ですが）棋太平の歴史

棋太平の歴史は1985年（昭和60年）から始まりました。

昭和60年８月に学習機能搭載本格対局将棋ソフトとしてX1・PC88等各機種に誕生しました。

初代棋太平は弊社独自の学習機能を搭載，対局者の差し手を記録(序盤)し，対局者に合わせて成長するという，正に『成長型対局将棋』でした。

約６年後の平成３年(1991年)５月には，新たな新機能『教育機能』が追加され，コンピュータの間違った手をその場で修正することができ，詰将棋の問題を解かせることも可能な『棋太平68K』が，X68000専用で発売されました。

その４年後，Windowsの普及と共に，平成７年(1995年）４月『棋太平 for Winows』という名でWindows3.1以上対応ソフトとして登場。

将棋ファン皆様のお相手として親しまれてきた棋太平も，21世紀に向け進化の時が訪れて来ました。

『棋太平 for Windows』から約３年後の平成９年（1997年）10月Windows棋太平に『必死ルーチン』を搭載し，更にパワーアップした32ビット『棋太平 for Windows95』をパッケージ版とインターネット版で発売しました。

パッケージは，今までのルックスを変えて新しい棋太平の顔になり，インターネット販売では，弊社ホームページに『棋太平 for Windows95』の『体験版』を無料ダウンロードにて設置。

12年間にわたる，あらゆる進化を遂げて現在の棋太平があります。

バトル棋太平

SPSホームページにてバトル棋太平βバージョンを無料ダウンロードで配布中!!!

『バトル棋太平』には『リアルタイムチャット』・『待合室』・『対局観戦』・『掲示板』・『プロフィール設定』の多才な機能が搭載されてます!!!

インターネット通信が可能であれば是非ご覧くださいっ！

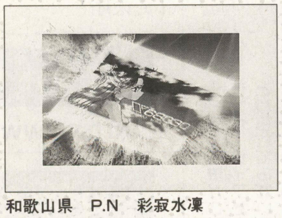
よ～こちゃんのひとりごと

今シーズンまだ１度もスキーに行ってないの…。といっても毎年10本の指で数えられるぐらしか行かないんだけどね。よ～こちゃんのお友達に，今年スキーからボードに転向した人がいて『ボードのほうが簡単しかも絶対おもしろいから始めなよ!!』と言われて。単純なよ～こちゃんは，へ～そうなんだとその言葉を信じきってボードを始めることにしました!!まだ何にも揃えてないからボードデビューの日はいつになるか分かんないけど，日々イメージトレーニングに励んでおります。

SPS イラストWORLD

今月もたくさんのイラストありがとね!!
そういえば2月2日から郵便番号が変わったんだよね。エス・ピー・エスは〒960-8151になりま～す。

By よ～こちゃん



和歌山県　P.N　彩寂水凜
これカラーのイラストなんです。白黒になっちゃうのがとっても残念…。

◀福島県　P・N　葵鉤菜
"PUYO"オールスターズだぞ～!!（復活の時を待ってるよ。）

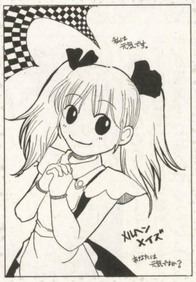
◀千葉県　P・N　鈴木有人　東京都　P・N　葉月
これって合作でしょ？奥が葉月さんで手前が鈴木有人さんかな？

◀神奈川県　P・N　たぬき
ありがとうリクエストに答えてくれたのねうれしいわ（涙）

◀大阪府　P・N　榊原架威
そうそう2月はバレンタインよね。

◀東京都　P・N　蒼霧羅夢
熱中できる事があるっていいよね。ピアノがんばってね。

◀東京都　P・N　極悪魔人みどひ
この恐ろし～い闇の帝王SATAN様は『早蕨しをんさんと蒼霧羅夢さんへ捧ぐ』



◀東京都　P・N　比呂
とってもキュート（古い？）なアリスだね。

◀埼玉県　P・N　MINO
このイラストのお題『DORAKO～花園にて～』なんてどう？ありきたりすぎるけど…。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540-0037 大阪市中央区内平野町3-1-3

どーも！秋浜です。ここのところの雪続きで結構出勤が大変だったりするんですが，皆さんはいかがですか？面倒くさくなってサボったりしてませんか？私はやってません。本当です。信じて。お願い。

今年は暖冬だっていってたんですけどねぇ，なんて思ってたら，どうも暖冬傾向の時ほど雪は降りやすいとか。わからないものです。自然とは偉大だ（突然何を…）。ビバ・エルニーニョ!!では行きましょう。

PC版ストZERO始動！

昨年のゲームショウでは映像で登場した『ストリートファイターZERO』。いよいよ3月に発売される予定ですが，ここでPCユーザーには嬉しいお知らせ。なんとPC版では，ZEROとZERO 2が1本のソフトになって登場するのです！いわばPC版のストコレともいえるこのソフト，6800円というお値段にも注目。

ゲーム内容については，いまさら私がくどくどと説明する必要もないですね。これまでのストリートファイターシリーズとは一味違う時代設定とキャラクター達，ゲージを使った新システムなど，新しい魅力を満載した1本（あ2本か）です。二つのゲームを交互にやって，その違いを堪能するのもいいですね。

さらにこのソフトには壁紙がおまけとして入ってきますので，まさにお買い得！これであなたのパソコンはストZERO一色!!会社のパソコンにも入れておこう！（…また原稿が締切直前にずれ込む…）

スタグラ2いよいよ見参!!

あの『スターグラディエイター』が帰ってくる！お待たせ致しましたの2がいよいよ登場！です。

今回はキャラクターが多い！総勢22名が入り乱れてのバトルを展開します。前作のキャラはもちろん健在。誰を選ぶかでじっくり迷ってください（なんか変な文章…）。

演出は派手。とにかく派手です。いかにもスペースオペラ！って感じがgood。1/60フレームの繊細な動きとあいまって，見ているだけでなんだかワクワクしております（秋浜の個人的な好みだいぶあり）。システム的には，『プラズマコンボ』が前作から引き続き熱い！初心者の方でも簡単に連続技が入れられて，さらに深い読み合いが可能。さらに新システム『プラズマフィールド』を駆使して，キャラクターの能力を最大限に引き出せ！

このスタグラ2，2月に行なわれるAOUショーで出展されます。ぜひ直接このゲームにふれて，その素晴らしさを確かめてみてください!!

『はまぁの部屋』，まだやってます。

毎回毎回わけのわからないことを書いているこのコーナーですが，今年もこの方向性はあまり変わらないでしょう。あきらめて読んでやってください。

パブリシティなんて仕事をやっているわけだから仕方のないことではあるんですけど，最近ゲームを楽しんでいない…いや，もちろん自社製品はやってますし，他社の製品でも面白いものはたくさんあるんですけど，存分に楽しむ時間がないんですよ。

例えば『バイオ2』。自分でやる前にエンディング見てるし（笑&泣）。昔（つまりこの会社に入る前ですね）は色々買って自分で確認していたんですけどね。むしろ最近は映画を見たり，読書をしたり…以前よりもゲーム以外のことに時間を費やすことが多くなりました。『MIB』いいなぁとか（見た人ならテレビCMの意味や，映画館でネコのピンズを売っているわけがわかる！）。

で，何が言いたいのかというと『色々と見聞きしたり体験することはいい事だ』ってこと。この本を読んでいる人の中にも，きっとこの業界を狙っている人がいると思います。きっとどんなところでもそうなんでしょうけど，本業以外の経験って意外に重要なんですよね。

なんてな事を，降り続く真っ白な雪を見ながら考えたりしました。今年も1年どんなことがあるのやら…

2月にはAOUショー，3月にはゲームショウと立て続けに皆さんと触れ合う機会がありますね。カプコンブースに立ち寄ったら，身長182センチ壁みたいな風貌の私に一声かけてみてください。エサはやらないように（笑）。今月はこの辺で。また来月。

イラストギャラリー

今回はなんだか『セイヴァー』一色。この春にはサターン版も発売されることだし（詳細は次号！）まあいいかな。相変わらずバレッタ強し。時期的に年賀状が多いですねぇ。余ったらこのコーナー用に使ってやってくださいね。ちなみに『お年玉』が当たったら私が持って帰りま…（冷たい視線に気づいて）せん（泣）。

ナイフ二刀流!!これ，どっちもランボーナイフだったらちょっと殺されてみたい気分（…今年は何かがおかしい…）。
▲福島県・霜平矢波

この絵を見て『ウルトラセブン』の一場面を想像した人，私も想像しましたけど言わないほうがみんなの幸せのためにいいかと（何の話だって！）。
▲山口県・くにきち

ペンネームだけで選んだわけではありませんので念のため（何の話だ?）。彼女が家庭で暴れる日も近い！
▲岐阜県・めぐみくん

▲愛知県・みいね
ちょっとイメージの違うモリガン。この画風，どこかで見たような…あ，中学生のときに同じクラスだった（以下削除・誰も知らんわ!!）。

▲高知県・COCOf――e
うーん，彼女が毛糸と戯れても，爪が邪魔でかなりややこしい光景になるのでは?なんて思ったりして。男性うけイラスト第3弾とのこと。

▲熊本県・いたち・てっさく
と，虎！確かにネコ科だ（笑）。隠しカラーでありそうな感じがいいですね（実際にはないですよ，念のため）。

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

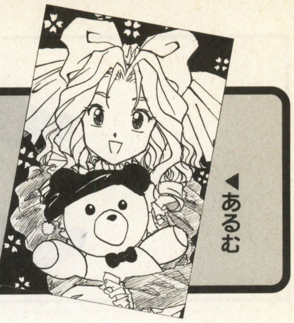
大阪	06-946-6659
東京	03-3340-0718
札幌	011-281-8834
松山	089-934-8786
名古屋	052-571-0493
仙台	022-214-6040
広島	082-223-3339
福岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問やイラストは
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコンBASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE



◀あるむ

竹崎　ベーマガといえば電波新聞社。電波新聞社とセガといえば「パワードリフト」。メガドライブとメガCDで「パワドリ」が幻になってから幾年月。いよいよ今月26日，セガサターンで「パワドリ」が走るのだ。やった!! 長かった。オレは泣いてるぜ〜っ！

奈美　うら若き私には，なんのことやらさっぱり。

竹崎　「パワードリフト」とは，今では「バーチャファイター」ですっかり有名になった鈴木裕さんが「アウトラン」「アフターバーナー」に続いて放ったアーケード体感ゲームの名作なのじゃ，ゴホゴホ。懐かしいのう。

奈美　突然，懐古じいさんにならないでください！

竹崎　ヒット作であるがゆえにセガの家庭用ゲーム機に移植の話が何度も持ち上がり，そのたびに幻になってきたという歴史があるのじゃよ。

奈美　ということは初の家庭用移植!?

竹崎　(ギクッ!!)ホッホッホッ…。実は他社の家庭用ゲーム機には，その昔，移植されて出ておったりするからビックリなのじゃ。

奈美　なぁ〜んだ。

竹崎　いやいや，しかしな，今までセガの家庭用ゲーム機で出なかったのは，もとのゲームがスゴすぎて，ゲーム性が再現できなかったからなのじゃよ。よって，昔，他機種で出たものも「パワードリフト」と呼ぶにはチトつらいものだったわけじゃ。ハードスペックを考えれば，あれでもすごくがんばって作ってたんじゃと思うがな。

奈美　つまり，ちゃんとした「パワードリフト」が発売されるのは今回が初めてってことなんですね。

竹崎　そのとおり！ でも，セガサターンをもってしても今回の移植は大変だったようじゃぞ。完全移植に加えてオリジナルステージもついて，あとは発売日に買いに行くしかないっ!!

奈美　(ちょっと投げやり)もう他に言いたいことはありませんか？

竹崎　新たに「ギャラクシーフォースII」の移植も決定したので，期待してくれ!!

奈美　じゃあ，次は私から…。

竹崎　セガサターン，シロ！

奈美　大好評の「せがた三四郎」CFのバックで流れるあの曲のCD化が急遽決定しました！ せがた三四郎こと，藤岡弘さんが熱唱する，その名も「セガサターン，シロ！」。2月15日，ワーナーミュージック・ジャパンより，1,020円で発売です！ なお，この「セガサターン，シロ！」は，1月から，セガカラでも配信されてます！

竹崎　みんなで歌おう！

奈美　さてさて，CDの話で思い出しましたが，以前にもこのコーナーでご紹介した『バーニング レンジャー』。

竹崎　その『バーニング レンジャー』のソフトに，なんとCDシングルが同梱されることになった！

奈美　わーい！ 太っ腹！

竹崎　このCDシングルには，AM2研の光吉猛修の歌う主題歌の他に『NiGHTS』で主題歌を作曲した，佐々木朋子が歌うエンディングテーマ曲，そして挿入歌の全3曲が収録されているのだ。

奈美　『バーニング レンジャー』は，CDシングルがついても，お値段変わらず，5,800円で，2月26日発売でーす！

竹崎　これも26日か。この日は「ステラアサルト」も「バトルガレッガ」も買わないといけないので，大変だな。……そうか，だから給料日後なのか！ 前週の「プロ野球チームもつくろう！」もあるしな。そういえば，去年は野茂選手のインタビューを取りにアメリカまで行ったよなぁ。

奈美　ユーザーの皆さんから，大変移植希望の声の高かった『新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド』が3月19日に発売決定！

竹崎　野茂選手はカッコ良かったなぁ。

奈美　また，エヴァをサターンで遊べる日が来るなんて。うるうるー。

竹崎　野茂さん，素晴らしいゲームをありがとう。

奈美　と，言ってるそばから『サクラ大戦2』の発売日が決定しました！

竹崎　4月4日，まさに桜の花の咲く頃に3枚組，6,800円で登場するぞ。

奈美　花組の皆と再会できるのも，もうすぐです！

竹崎　雨が降ろうが雪が降ろうが，開発は順調に進んでいるのだ。

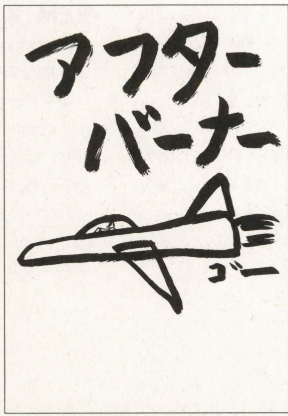
奈美　先月，大雪が降って首都圏の交通網がまひした時も，開発チームは会社に泊り込んでいたので，何の影響も受けなかったんですよ！

竹崎　さらに今でも泊り込みで開発中です。ゲームを作るのも大変だね。そんなわけで今月もおしまい。

奈美　ではまた来月，お会いしましょうね！

◀時制の一致

「ウテナ」ゲーム化記念だとか。雰囲気出てるよね。

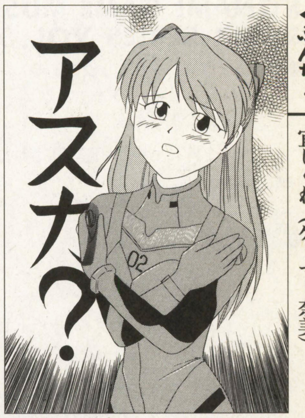


◀鈴木有人

今月の1等賞です(笑)。ご住所と本名をセガまで送ってね！

◀レベッカ信者 T・Zaru

ぜひ、綾波レイのコスプレをしてみて下さい！(笑)



◀ぶんちょ

アスカ☆ありがとう。これからも宜しくね(ゲーマー奈美)

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-4■

さゆ鈴がこのページから今月でさよならすることになりました(涙)。あの人が仕切らなきゃ，コナミ流はどうなるのだ。コナミレーベルを応援してくれてる皆さんとは結構長いおつき合いでした。お互い何年生きるか，誰が知ろう。byデッカード。

読者の皆様は来月から「アヴェ鈴のひとりごと」で我慢してください。

BURN-UP EXCESS+班からのお知らせ

みんなー，ディレクTV入ったかい？まだ入ってないよね！だってパラボラをどっちに向ければ良いのかシュワも教えてくれないし。でもペイパービューでON AIR中の「BURN-UP EXCESS」なかなか面白くなってきましたぜ。とりあえずCDドラマで「BURN-UP」を楽しもう！ CD「BURN-UP EXCESS plus」は本編よりさらにブッ飛びまくりのギャグ編。と思いきや，意外と深く伏線が張りめぐらされてるのだ。

CD「BURN-UP EXCESS plus」「FILE 1」「2」は好評発売中。

ところで，BURN-UPに登場する特殊犯罪対処チーム＝WARRIORのキャラに声をアテている声優さん達は，一人残らずルックスが良いので，これには驚きました。何に驚いているのだ俺は。

その秘密の巻

アヴェんげりおんで～す。毎日さむ～いけど，寒くないよ～ん。その秘密は，焼き肉をば喰らいまくることと，やっぱコレよ，「熱い CD」だね。1年でもっとも寒さが凍みるこの時期を，心身ともに健康にすごして行くために必要なのは，ハートゲッチューな音楽でバキバキする。コレに，尽きるのであった。雪が降ったら，いつもより余計にヴォリューム上げて聴けば昇天級のCD作ったから，聴いてね♥

(雪はかなり音を吸収するから，少しぐらいラウドな感じでOKと勝手に決め込んだアヴェでした。)

さゆ鈴のひとりごと

結構長いおつきあいでした。あなたと私が恋人なら，そろそろ結婚……なんてお話になる頃です。

ただの女のひとりごと（演歌みたいな響き）におつきあいくだいまして，本当にありがとうございました。

大胆にもさゆ鈴ひとりでページを担当させていただいたこともあったり，マイケルさん登場，流石野さん逃亡，なんとコナミマン（別名カレー部長）池田氏も復帰したりしていろいろあって，そして今。コナミレーベルには，こんなにたくさんの看板CDが，担当のアーティストがいるのですね～。そろそろ，ひとりごとを言っているスペースがもったいなくなってしまうくらい，コナミレーベルからお届けする情報が増えてきました。というわけで，さゆ鈴は今月でさようならです。ちなみに残念ながら，夢みていたV6の坂本君との結婚退職するわけではありません……。作詞とかCDの中とか，他のところでまたお逢いできるはずなので，どうぞよろしく。あなたのご活躍とご健勝，遠くからお祈りしております。(また高飛びですか byアヴェ鈴）ちがうっつーの。もう，しっとり決めようと思ったのに台無しじゃないのよぉ，まったく。

でも，もしかしたら，ジャニーズのこと書きたくなったら，またもどってくるかもしんない。そのときはよろしくね！

ときめきメモリアル 虹色の青春forever大反響御礼

12月から丹下桜パーソナリティの文化放送系ラジオ「CLUBときめきメモリアル」でオンエア中のドラマ「虹色の青春 forever」。番組宛にたくさんの反響のお便り，ありがとうございます。

ゲームの世界観により近づけるために，あえて主人公を登場させていない画期的な構成が好評のこのドラマも，オンエアではまもなく前半クライマックスに突入します。ハンカチ持参でご堪能くださいませ。

ところで，オンエアされているドラマは，放送上の都合もあって短縮版になっています。だいたい10分強あるフルバージョンを，6分前後にしてみなさんのお耳にお届けしているわけです。「そりゃないぜ」とお嘆きの貴方に朗報。このドラマのフルバージョンはCDシリーズ「DRAMA CD 虹色の青春 forever」で聴くことができます。RSSの立体音響効果もよりクリアに体験できる上，CD EXTRA仕様でイラストも楽しめちゃうお徳なアイテム「DRAMA CD 虹色の青春 forever」。2月21日発売のvol.2では，菅原祥子&金月真美の歌う，誰でも知ってる“あの”名曲「制服」や，ゲームの謎が解きあかされるサイドエピソードなども収録。もちろん初回限定ピクチャーCD&「ときめく香り」付きブックレット仕様，ブロックバスター価格の2,854円で2月21日発売なり。

KONAMI GAME MUSIC REMIX SERIES VOL.3

◆グラディウス　～リミックス～◆

サンプルソースは，「グラディウス」。伝説のシューティングゲームの名作が，ワールドワイドで活躍するアーティスト陣によってREMIXされた。あらゆる意味で，本物を聴くべし。

参加アーティスト

☆JEAN-PHILIPPE　AVIANCE

Give me luv(USビルボードチャート2位，オフィシャル・ナショナル・ポップチャート11位）など数多くの作品をリリースし，一躍トップ・プロデューサーとして有名になった。現在，パリ，ロンドン，ワシントンD.C.でレギュラーで活躍するDJ/プロデューサーである。

☆urn

インターネットを中心に活動を続けるテクノユニット。1STシングル「suit」はダウンロードチャート1位になる。ライブでは，毎回インターネット中継など実験的な試みがなされ，TVニュース番組で2回にわたり紹介された。

☆DJ FEILONG

東京若手ハウスDJのなかでもNYを中心に高い評価を受けている。1994年よりレジデンツDJを務めるパーティー“EMOTIONAL GROOVE”での一晩のストーリー作りは，クラウドに感動と興奮をもたらした。

☆Kenn.N(Ndisco King Records)

ディスコキングレコードからFLOOR OF JOY名義で“Take me up”等の作品をリリースするなど，リミキサー／サウンドメーカーとして活躍。また，club asiaで開催されるビッグパーティー「Strange Love」のレジデントを務めるなどDJとしても活躍中。

☆HIROSHI WATANABE/QUADRA

1990年に渡米。ボストンにて留学生活を送り，94年秋からNYに拠点を移し，自身のプロダクションに力を入れ始める。またこの頃からDJとしても活躍し，「Save the Robots」のレジデンスを得て，現在「TUNNEL」「TWILO」「MOTHER」等のクラブでDJとして活躍中。

☆SARU

ease PROJECT所属。SARU，GANJA・HEAD名義でレジデントDJを務め，YELLOWをはじめ全国でプレイ。今年は海外進出も決まっているなど，これからの動向が要チェックのDJである。

KONAMI GAME MUSIC REMIX SERIES VOL.4

◆beatmania リミックス with beatmania ORIGINAL SOUNDTRACK◆

豪華アーティストによるリミックス言うに及ばず，オリジナルサウンドもバッチリ全曲収録。beatmania攻略には，曲を覚えることがベストだ。beatを頭にたたき込めば，全ステージクリアも君のもの。ギャラリーの熱い視線を釘付け必至。ラブラブ&モテモテ確実。CD1枚からこんなに幸せが広がります。

その予定です。

ありがとうピヨ，さゆ鈴。おつかれさまピヨ，さゆ鈴。

プリーズ・カムバックぴよ，さゆ鈴。

ピヨ，ピヨ，ピヨ，ピヨ，ピヨ，ピヨ（滝涙）

TG ステーション

戦国美少女絵巻・空を斬る!! 近日発売予定!!

TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社テイジイエル
〒530-0037 大阪市北区松ヶ枝町1-3高栄松ヶ枝ビル

大運動会

人気のアニメ「大運動会」が満を持してWindows95版で登場！

1998年3月13日発売予定

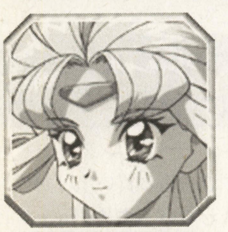
青春のすべてをかける熱き少女たちの物語！

はるか未来の西暦4998年。全宇宙の優秀な少女を集めた「大学衛星」と，その頂点にたつ「宇宙撫子」は，全女学生の憧れであった。しかしそのためには，厳しい試験を受けて「大学衛星訓練校」に入学しなければない。

神崎あかり（かんざき　あかり）
声：夏樹リオ

生年月日：西暦4983年3月23日　年齢：15歳　性別：♀
出身地：日本，北海道　身長：158センチ3サイズ：B76　W59　H80
趣味：読書　好きなもの：リボン，お風呂，昼寝，ひなたぼっこ
嫌いなもの：人と争うこと，うるさい場所

本編の主人公。父（本衛星の教官）は行方不明，母，巴（ともえ，衛星の元生徒）は死別と，天涯孤独な身の上。衛星での記録保持者である母への思慕から，大学衛星への入学を希望し，そのための訓練校に入ることになる。



ジェシー・ガートランド
声：伊藤　美紀

生年月日：西暦4981年6月10日　年齢17歳　性別：♀
出身地：アメリカ　身長：172センチ　3サイズ：B87　W60　H90
趣味：モータースポーツ（バイクとか）好きなもの：ヨーグルト，ダンス
嫌いなもの：朝（低血圧）

ターニャ・ナティピダット
声：阪口　あや

生年月日：西暦4984年5月5日　年齢：14歳　性別：♀
出身地：アフリカの自然保護区　身長：153センチ
3サイズ：B84　W58　H85　趣味：占い（とか呪術）
好きなもの：高い場所，走ること，果実，兄
嫌いなもの：和食（特に納豆）

アイラ・ヴェフェラスカ・ロスノフスキ
声：沢海　陽子

生年月日：西暦4981年5月8日　年齢：17歳　性別：♀
出身地：ロシア　身長：177センチ
3サイズ：B88　W60　H86　趣味：なし
好きなもの：水泳
嫌いなもの：他人との会話（嫌いというより苦手）

Windows95版「大運動会」発売記念プレゼント
同封のアンケートハガキをお送りいただいた方の中から，抽選で150名様にOVA「大運動会5巻」（パイオニアLDC）をプレゼント!!
応募締切り：98年4月12日消印有効

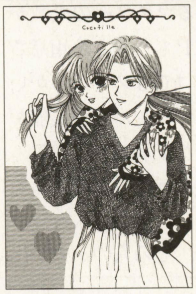
育成熱血青春美少女スポコンシミュレーション

教官！わたし，頑張ります！

イラストハガキ大募集!!

宛先：〒530-0037
大阪市北区松ヶ枝町1-3　高栄松ヶ枝ビル
㈱テイジイエル「TGステーション係」
どんどん応募待ってるよ！！！

今月のイラスト



◀P.N
Cocofille
おっっっと，バレンタインのチョコレートケーキがおいしそう。レオンもうれしそう。

P.N▶
コレキヨのCM
毎回，投稿してくれるコレキヨくん。いつもありがとうね。年賀状もありがと。まーごでした。

◀P.N
Cocofille
またまた，Cocofilleさんの絵を載せてしまいました。リアンちゃんのワンピースが花柄でかわいい。

インターネット ホームページ

いよいよTGLも，ホームページを開設したぞ!!
内容も，どんどん充実していくので，こちらもよろしく!!

URL http://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

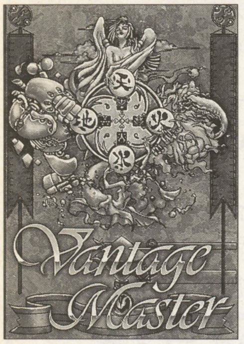
当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。
職種：アニメータ，グラフィック，プログラム
（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）
シナリオ，ハードウエア，営業
連絡先：06-354-8751（代）
総務部　中島
勤務先：大阪北区（南森町）

Falcom® NEWS EXPRESS

日本ファルコム株式会社
〒190-0012東京都立川市曙町1-14-13
TEL042-527-0555(代)
FAX042-528-2714

スタッフ募集中
採用担当BFN3係
http://www.falcom.com/

『ヴァンテージ・マスター』(略してVM)を10倍楽しむっ！〜これがマニアな遊び方!?〜



坂っち「おかげさまで『VM』は大好評です」

ヤナ「続々と“面白い”とか“ハマってる”とか，お手紙もらうもんね」

坂っち「『VM』って使えるマスターの人数が多かったり，MAPもたくさん用意されていて，それだけでもプレイしがいがあるんだけど，せっかく対戦機能があるのに，忘れられてなぁい？」

ヤナ「対戦機能！人対人って燃えるよねぇ…ゲーセンとかすごい気迫だもん」

坂っち「…。攻略法って，その人のクセが出るでしょ？だから“目から鱗”で結構新鮮だと思うんだ」

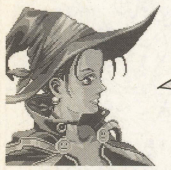
ヤナ「うん，刺激されるよね。自分ももっと上手くなったりして。クリアしちゃった人も多いかもしんないけど，こういう戦略性の高いゲームは1回解いたらハイ終わり…ってもんじゃないし，いろんな人にもっともっと楽しんでもらいたいよね」

坂っち「そうそう。相手がいればなおさらだけど，いなくたってそれはそれで面白い遊び方はいくらだってできる。たとえば，《旅人の森》ってMAPで自分をレッドマスターに設定してみるでしょ。要はコンピューターの立場になってプレイしてみるわけ。当然不利なんだけど，それでも勝てるかどうか，自分の実力を計る…と」

ヤナ「いいねぇ。そうだ！マニアな遊び方を募集しちゃおうよ。すごい方法を思いついたら葉書で送ってもらって，このページで紹介しちゃうの！」

坂っち「いいかもしれないね。やろうやろう。そうそう，“もっと違う面もやりたい！”って人は，オリジナルMAPに挑戦してみては？そして，十分腕を磨いて自信をつけたらトーナメントへ！全国の強者たちと熱くなれ！詳しくはホームページを見てね」

ヤナ「攻略本『VM・オフィシャルガイド』は2月中旬予定。お得な情報満載だぁ」



フリーバトルをより面白い対戦にするためのルールや規制について考えてみましょう。1人でプレイするなら対戦相手を「ブルーマスター→Computer，レッドマスター→User」に変更し，Level.25で全ネイティアル使用可に設定します。ＭＡＰでブルーマスターが有利な面（フェーズ）を選び，スタート。果たしてあなたは勝利することができるでしょうか？また，召喚できるネイティアルの属性や数を決めてみるのも良いでしょう。
人対人でプレイするなら，魔力0・MP236（最大）にしてスタート。効率良い召喚と維持が勝敗を左右するでしょう。
また，お互いに不得意なマスターを選んだりと，さらに細かく設定できるでしょう。

〜ある日の無駄話風景より〜 締切も作品規定もない。でも自己PR文を甘くみちゃダメよ！

坂っち「最近，社員募集についての問い合わせ電話が多いね〜」

ヤナ「年度末で，一番人の出入りが激しくなる時期だからかなぁ」

坂っち「うちの応募書類って，履歴書，自己PR文，職種別応募作品だっけ？」

ヤナ「あと，新卒の人は成績証明書とか…」

坂っち「よく『応募作品や自己PR文に，書式とかテーマとかは？』って聞かれるけど…規定は，ないんだよね？」

ヤナ「うん，応募作品についての基本的なこと，3曲以上入ったデモテープとか，3点以上のグラフィックとか，ガイドラインはあるけどね」

▲ヤナ

坂っち「『内容に規定なし』ってのは，なおさら，どんなものにするか困りそう」

ヤナ「作品の技術水準はもちろんだけど，どんなものを作品とするか，それから，自己PR文も重要なんだよ」

坂っち「そりゃあ，総合職希望の人は，自己PR文が応募作品とも考えられるわけだし…」

ヤナ「うん，けど，他の職種の人にも大事なの。応募作品のほうはその人の実力を計るのに直接つながっているものだけど，PRのほうはその人の人間性をみるものじゃない？」

坂っち「なるほどね，履歴書に書けることは，決まりきった限られたものだからこそ，PR文で自分という人間を出してみてほしいってことだ」

▲坂っち

ヤナ「そうそう，書式とかも決まってないんだから，形も文章だけじゃなくてもいーんだし…，だからといって，奇を衒ったようなものがいーとも限らないわけだけど，そのへんも腕のみせどころなんだよ」

坂っち「興味をわかせる何かがあって，ただのウケ狙いじゃないもの…」

ヤナ「そう，工夫のしがいがあるでしょ。このPR文，活用したもん勝ちよ！」

ヤ&坂「これから『応募しよっ』って人は，自己PR文もがんばってみて！ご応募お待ちしてます」

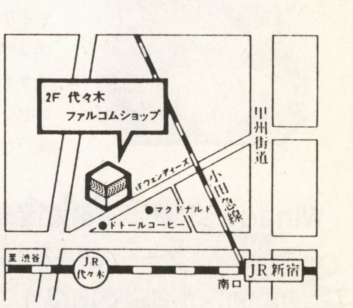
※詳しい求人情報は，ホームページにて掲載中。印刷物希望者は，ハガキで請求を。採用担当BFN3係まで。

代々木ファルコムショップ『vol.2』一袋サービス中！

■『ファルコムトレーディングカードvol.2』を，ショップで一箱お買い上げ毎に，もう一袋サービスしています！ショップに得しにおいで！

■イラストコンテスト'98春作品募集中！締切は3月22日。作品は，ファルコムショップへ郵送か，持参してください。詳しくは，ショップまで気軽にどうぞ。みんなの力作待ってます！

■また，このページへのイラスト&感想のお手紙おハガキもよろしくね！



〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL.03-3379-7723
営業時間10:00〜18:00　毎週水曜日定休日

第56回 マジカルステーション

Magical COMPANY
〒651-0058 神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル 魔法株式会社
☆魔法株式会社ホームページURL http://www.mahou.co.jp

こんにちは，ECEです。

2月ということで，まだまだかなり寒い毎日が続いております。そんな中，私ECEはとある事情により，魔法株式会社のある神戸市の中での最高峰「六甲山」に，ホントに自分の足で頂上まで登らなくちゃいけないんです。

いくら人里近い身近な山とはいえ，標高1000メートル近くある山ですし，しかも冬。ちょっと危険な香りが漂ってきますな。

転落，落石，雪崩（そこまで雪深くないか）や遭難など，不意な事故が起こったら，もしかしたら今回が最後のECEのマジカルステーションになるのかも知れません。

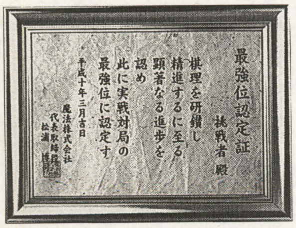
そーいうわけで今回のマジステ，みなさん厳粛な気持ちで読んだほうがいいかも。

PS版「将棋最強２」情報

プレイステーション版「将棋最強２」も，ついにマスターアップ！　後は全国のコンビニの棚に並ぶのを待つだけとなりました。3月19日に間違いなく発売されますので，みなさん，よろしくお願いします！

さて，先月号ではPS版「将棋最強２」の内容を紹介しましたが，今月は将棋最強と言えばコレ，恒例「将棋最強順位認定『あなたが全国で何番目かお教えします』キャンペーン」を説明しましょう。

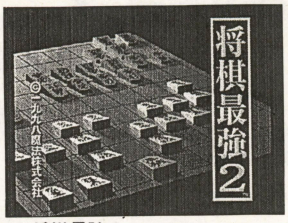
「将棋最強２」では，将棋最強戦・指し掛け盤面勝ち抜き戦の全100面に挑戦するわけですが，成績として勝ち抜き達成率・最善手正解率・全盤面総手数などが表示されます。全100面制覇したときのそれらの記録をハガキに書いて送っていただき，全国で競ってもらおうというのがこの「順位認定キャンペーン」です。



つまり，よりスマートに効果的に勝ち進める人こそ真の「将棋最強位」となるわけです。毎回制作者の意図を超えた驚きの戦法で，大記録が生まれています。現在，Win95版「将棋最強３」にて第５回（締切：３月末）が開催されていますが，今回PS版「将棋最強２」の発売に合わせて，これを用いた第６回（締切：８月末）も開催されます。

それぞれ「将棋最強位」に輝いた方に豪華賞品はもちろんのこと，100位までの方には記念品を，そして応募者全員に自分が全国何位だったかお知らせする通知成績表をお送りします。

詳しくは付属のマニュアルに記載されています。たくさんのご応募お待ちしています。



タイトル：将棋最強２
対応機種：プレイステーション
発売日　：3月19日（コンビニ専用）
定価　　：4,800円（税別）
ジャンル：将棋

ひとこと

ECE：「キシ先輩，ここ数か月将棋続きで，将棋に興味のない人に読んでもらえなくなりますよ。みんな期待のアレの新作，発表できませんか？」
魔法のキシ：「うーん，がんばってるんだけど，まだちょっと早いかなぁ」
ECE：「今，PSで動いているコレは？」
魔法のキシ：「…それもまだまだ」
ECE：「来月号では何とかしたいですよね」
魔法のキシ：「みなさん，期待に添うようがんばってますので，もう少しお待ちを！」

☆まじかる・あ〜とぎゃらりい☆

◆今月号のお題「聖職者」

２月14日はバレンタインデーですが，チョコばっかりに浮かれずに，セント・バレンタインさんのことも少しは思い出しましょう。などと言いつつECEは，クリスマスがこの日から10月10日後なのを意味深に感じてたりして。

さていろいろな宗教の聖職者がそろった中で，今月の金賞は中西ジローさん，銀賞はふじさきさん，抽選での当選者は極悪魔人みどひさんです。この３人の方には特製マジカルテレカを差し上げます。

◆５月号のテーマ

さて今月募集するテーマですが，hitさんの案によって「幻獣」。締切は３月12日頃です。ところでhitさんの指摘「96年11月の『ビショップ』とダブってません？」というのは，うっ，その通りです。でもあれは前担当のみずぴょん先輩の時の話だし。…以後気をつけます。

次号のまじぎゃらは，「音楽家」の発表です！

〈イラストを送るときの注意〉

1）自分の住所・氏名・ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前を書く。（プロフィール等も書き添えて）
2）上記住所マジカルアートギャラリー係（略してM.A.G.係）宛に送る。まとめて送るときは封書がおトクです。
3）イラストは，ハガキサイズの厚手の紙に描く。薄いのは，ダメ。あと，名前がなかったり，切手が貼っていないものがときどきあります。必ずポストに投函する前にもう１度確認！

InternetでもMAG!

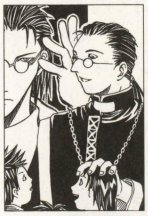
インターネットを見られる人にお知らせです。「マジカルアートギャラリー」のWeb版が出来ました。本家ベーマガではスペースの関係で小さくなってしまったイラストも，ここでは大きく取り扱っています。先輩投稿者のイラストを勉強したい人も，単にイラストを見たい人も，もちろん掲載された本人も，ぜひ，魔法のＨＰ(http://www.mahou.co.jp)に遊びに来てください。

金の仏像賞

『なぞのぼーさん』どこか「日本昔話」にも通じる絵柄が大好きです。そう言えば来月は中西さん希望の音楽家。期待しております。
◀中西ジロー

銀のラッパ賞

『コノハ』天使の出てくるラッパを見つけた聖歌隊の一員。この天使といい，ふじさきさんの「小キャラ」は毎回社内で好評です。
◀ふじさき



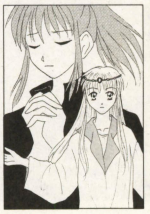
『ウィリアム神父』孤児を育てるために，禁止されている悪魔祓いも厭わない。
◀ＫＥＩＫＯ

『クリス』結婚したい！って，Ｃｏｃｏｆｉｌｌｅさんの心の叫びかと思ってしまいました。
◀Ｃｏｃｏｆｉｌｌｅ

『ウォダン・ジャンアス』神父をあきらめて旅に出る男。つえ，男？
◀楸

『らづなを』羽衣で飛べる巫女。なんかみどひさん毎回いじけてるけど，大丈夫ですって。
◀極悪魔人みどひ

『ペイン・ランドル』なにかホラーな様子ですが，実は料理失敗しただけとは。
◀鈴木有人



『ナヤミー・カイケーツ』どんな悩みも解決する経験豊富なシスター。
◀文月環戯菜

「侍魂」と書いてサムライスピリッツ！

㈱ポニーキャニオン
〒104-0042 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

アストラスーパースターズ/サンソフト

CD 98.2.18 ON SALE ¥1,529 (税込)

ヤッホー！ ゲームの発売に先がけてオリジナルBGM&ボイス，S.E.コレクションが早くも登場だ！オリジナルBGMとしてはオープニング曲からステージ曲（ゲーム中にはなかなか聴けない部分も収録），エンディングまでの全37曲を収録。さらにボーナストラックとして，ロマンステージで登場するボーカル曲「星の天使」を今回は加藤貴子クンのボーカルで，特別にサントラバージョンとして収録。ドラマやラジオパーソナリティとして活躍中の彼女。このキュートなボーカルは必聴モノです！

バックガイナー～よみがえる勇者たち～／VING

CD 98.2.4 ON SALE ¥2,548(税込)

プレイステーションのオープニング「CEREBRATION 」をフルサイズ収録。今井由佳が歌うそれはB's テイストでキマってるし，実力派中島えりが歌うエンディングも聴き応えたっぷり。インストは，今後発売される「飛翔編」「完結編」を含めたサウンドデータの中から，19曲をベストセレクション。さらに2曲のスペシャルメドレーも加えた，こだわりのスーパーサントラなのだ！

～幕末浪漫～月華の剣士／SNK

CD 98.2.4 ON SALE ¥2,548 (税込)

「～幕末浪漫～月華の剣士」が早くもゲムドラナイトに登場。時は幕末。維新の志士と新選組との争いは熾烈を極めた。そんな時代の狭間で歴史に記されることのない一つの闘いがあった……というゲームの評判もメチャ高い作品ですが，今回のヒロイン雪(西川葉月)とあかり(麻績村まゆ子)，キミはどっちがタイプかな？ ラジオで聴けなかったパートもこのCDで楽しんでくれたまえ。

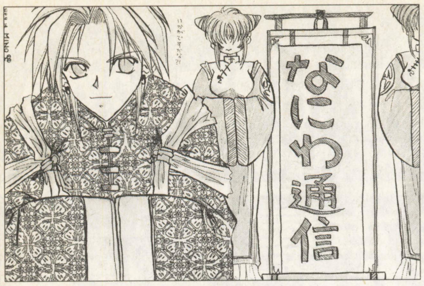
侍魂～サムライスピリッツ～SNK 新世界楽曲雑技団

CD 98.2.18 ON SALE ¥2,548 (税込)

大好評の「侍魂」のアレンジサウンドトラックスがやってきました。今回のアレンジ盤は，独特のサムライワールドが堪能できるのはもちろんのこと，尺八，笙，三味線などの和楽器や，バンドサウンド，そしてなんともいえぬ雰囲気を醸し出すS.E.，ループといった様々な「音」をふんだんに使用し，かつ大胆に織り交ぜたバラエティに富んだ作品に仕上がってます。

特に，正田麻盛氏の尺八演奏は圧巻。後半の「色」「ガンダラ」「ユガ」の3曲は，耳というより身体に響く音を感じてください。できるだけ大音量で聴いてちょうだいませませ。あ，あと部屋を暗くするのもオススメですね。そして最後の曲「笑顔でいるよ」はリムルル役神谷けいこのボーカル曲。めちゃくちゃカワイイ仕上がりになっていて。必聴です。またまた新世界楽曲雑技団がやってくれました。これで今年も安泰です。ピース。

CHECK! Book Mark URL:http//www.scitron.co.jp/



タイトル・イラスト：埼玉県・MINO
タイトル冠文：大阪府・微風木影

郵便番号7桁だよ

なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト
http://village.infoweb.ne.jp/~fvgd3402/

ADDRESS● 〒530-0005 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F 電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社 なにわ通信係

こんにちは！

最近，休日になると電気街のDOS/Vショップをうろついているのですが，行く先々で同じ友人に出会うんですよね。「あれっ！また会ったねえ」ってな具合にです。

行動パターンが同じっていうか…。

皆さんはこんな経験ありませんか？

XRGB-2 追加情報

前号でもご紹介しましたが，マイコンソフトでは，家庭用ゲーム機やレーザーディスク・プレイヤーなどの映像を，パソコン用ディスプレイで表示するための変換装置「XRGB-2」を開発中です。

今回は，前号で紹介しきれなかった機能などをご紹介します。

スクリーン・メニュー採用

XRGB-2の調整機能は，ディスプレイ画面上に表示されるスクリーン・メニューから操作することができます。代表的な機能として以下のものがあります。

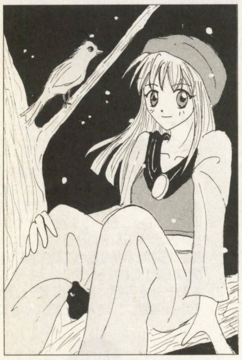
1．画面の明るさを調整できます。
2．RGB映像入力（21ピン）の緑色・青色の明るさを調整できます。
3．画面の黒レベルを調整できます。
4．ビデオ映像やSビデオ映像入力の色合いを調整できます。
5．画面の左右表示位置を調整できます。
6．画面を明るくするガンマ補正の調整ができます。

ガンマ補正って何？

パソコン用のRGBディスプレイは，家庭用のテレビに比べて画面が暗めです。このためディスプレイのコントラスト調整やブライトネス調整を最大にしても，画面の薄暗い部分が暗すぎてよく見えないという現象が発生します。

こういった問題を改善するため，XRGB-2にはガンマ補正機能という画面を明るくする機能が内蔵されています。この機能により画面の薄暗い部分を明るくすることができるのです。

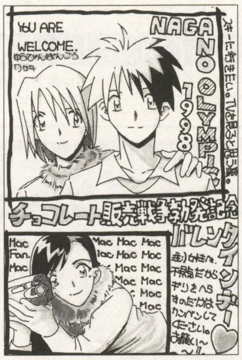
ありがたい おハガキのコーナー



福島県・文月環戯菜改め葵鉤菜
受験のため一時休筆されるとか。受験が終わったら，またイラスト送ってくださいね。受験頑張って！

千葉県・鈴木有人
「妖精シリーズ」第2弾です。雪の妖精で，名前は「アイラ・サファイア」と言うそうです。きれいな名前ですねえ。

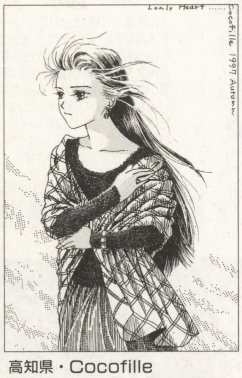
滋賀県・谷橋衣論
今回は，セーターを着たカップルですね。そういえば，最近大阪に引っ越されたそうですね。



兵庫県・和泉鋭次
バレンタインですが，私もチョコ欲しいなあ。…毎年同じこと言っている自分が悲しい。

東京都・正木柾
私の友人も，ミカンを1箱買った後に，実家からミカンが送られてきたということがありました。

群馬県・ふじさき
ふじさきさんもパソコンを購入されるのですか。早くインターネットできるようになると良いですね。



高知県・Cocofille
体のほうは大丈夫ですか？とにかく体力をつけてくださいね。ナターシャ・ファンクラブ作ろうかな…。

宮崎県・みつや久しぶり
お久しぶりです。ホームページとか作ったらURL教えてくださいね。なにわ通信でホームページ紹介コーナー作るかも。

愛知県・Q太郎
私は，昨年末に2回もカゼをひいてしまいました。Q太郎さんもお体を大切に。

茨城県・高柳里夢
羽根の生えているキャラクターは妖精かな？ 考えごとをしているようですが。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

1998年4月生学校見学会実施中!

〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ
〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26
☎052-452-5901
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ
☎03-3370-2720
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

毎週(月・木)／18:30～21:00 開講場所(代々木)
入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

速報! ゲーム会社内定者続々!!

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 永井康章くん

このたび(株)アトラスより内定をいただきました。この学校のベストなカリキュラムと熱心な先生の指導のおかげだと思います。又、同じ夢を持つ仲間に出会えたことが自分自身に大きなプラスとなりました。学校の方々による就職のサポートも非常に熱心で、大変感謝しております。

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 坂井真志くん

このたび(株)コンパイルより内定をいただきました。生徒1人に1台ずつパソコンが与えられ、それを1日中専有できた事、そして、プログラム・グラフィック・サウンドといったゲーム開発に必要な一通りの知識を得られた事が今回の就職内定につながりました。これからはプログラマーのエキスパートを目指し、将来的にゲームデザイナーを目指していきたいと思っています。

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 藤木 亮くん

このたび(株)セガ・エンタープライゼスより内定をいただきました。これも当学院のムダの無いカリキュラムと先生方の適切な指導のおかげだと思います。今後はゲームをあまりしない人がゲームに興味を持つような、またはゲームばかりしている人が他の事にも興味を持つようなゲーム作りをしていきたいと思います。

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 津嘉山あずささん

このたび(株)日本ファルコムより内定をいただきました。夜遅くまで教室に残って質問に答えてくれる親切で優秀な先生と、キャラクターデザインの実力アップのための環境が全て整っていたこと、他のゲーム学校ではできないようなデッサンの勉強をしっかりできたことが良かったのだと思います。

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

PCアウトレット館大きくなって
パソコンビッグバーゲン

お1人様 1機種1台とさせていただきます

広告の商品は全機種台数限定となります。

広告掲載価格はすべて税別です

NEC 98VALUE STAR

PC-9821V13/S5 D3
定価¥298,000 **超特価¥149,800**
CPU:Pentium133 RAM:32MB ディスプレイ:15インチ
HDD:1.2GB CD ROM:8倍速 モデム:33.6kbps
OS:Windows95 ソフト:Word95、Excel95

PC-9821V20/M7 E3
定価¥530,000 **超特価¥198,000**
CPU:Pentium200 RAM:32MB ディスプレイ:17インチ
HDD:3GB CD ROM:8倍速 モデム:ISDN OS:Windows95
ソフト:一太郎7、ロータス1-2-3

PC-9821V200/M7 J タワー型モデル
定価¥640,000 **超特価¥220,000**
CPU:MMX Pentium200 RAM:32MB ディスプレイ:17インチ HDD:4GB CD-R:読込4倍速
モデム:33.6kbps OS:Windows95 ソフト:Word95、Excel95

TOSHIBA INFINIA

PV1021JA （7200J2モデル）
超特価¥218,000
CPU:MMX Pentium200 RAM:32MB ディスプレイ:17インチ
HDD:3GB DVD ROM:再生8倍速 モデム:33.6kbps
OS:Windows95 ソフト:Word95、Excel95

TOSHIBA Satellite Pro 460/440

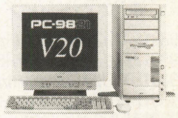
PA1241CA （440CDT/1.4アプリケーションモデル）
定価¥498,000 **超特価¥249,800**
CPU:MMX Pentium133 RAM:32MB CRT:TFT12.1インチ
HDD:1.4GB CD ROM:最大11倍速 モデム:33.6kbps
OS:Windows95 ソフト:Word97、Excel97

PA1251SA （460CDX/2.1アプリケーションモデル）
定価¥398,000 **超特価¥268,800**
CPU:MMX Pentium166 RAM:32MB CRT:ハイコントラストSTN12.1インチ HDD:2.1GB
CD ROM:最大11倍速 モデム:33.6kbps OS:Windows95 ソフト:Word97、Excel97

PORTEGE300
PA1127CA （300CT/1.6CDセットモデル）
定価¥458,000 **超特価¥298,000**
CPU:MMX Pentium133 RAM:32MB CRT:TFT10.4インチ HDD:1.6GB CD ROM:最大11倍速
モデム:33.6kbps OS:Windows95 ソフト:Word97、Excel97

NEC VALUE STAR プリンタセット

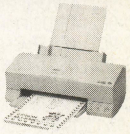
PC-9821V13/S5 D3
+
EPSON **PM-700C** ケーブル付
定価合計¥358,800 **超特価¥180,600**



PC-9821V20/M7 E3
+
EPSON **PM-2000C** ケーブル付
定価合計¥630,800 **超特価¥255,480**

PC-9821V200/M7 J
+
EPSON **PM-2000C** ケーブル付
定価合計¥740,800 **超特価¥278,800**

NEC・EPSON カラープリンタ



PM-700C	定価¥59,800	**超特価¥32,800**
PM-2000C	定価¥99,800	**超特価¥59,800**
MJ-830C	定価¥39,800	**超特価¥23,800**
MJ-830CS2	定価¥44,000	**超特価¥26,800**
MJ-510CS2	定価¥34,000	**超特価¥22,300**
PM-750C	定価¥59,800	**超特価¥44,800**
PR-J320	定価¥49,800	**超特価¥29,800**
PR-J220	定価¥32,800	**超特価¥19,800**

FUJITSU DESKPOWER

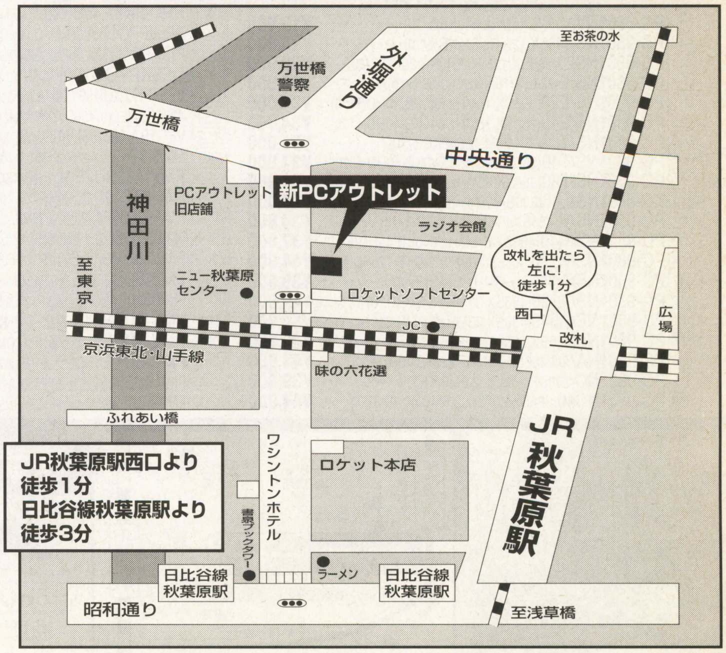
FMVS31651 展示処分品
※外箱、付属品有り。サポートセンターで動作確認済み。
定価¥313,000 **超特価¥165,000**
CPU:MMX Pentium166 RAM:32MB ディスプレイ:15インチ
HDD:2.6GB CD ROM:16倍速 モデム:33.6kbps
OS:Windows95 ソフト:一太郎8、ロータス1-2-3/97

最新の商品在庫につきましては電話・FAXにて問い合わせ下さい

その他お買い得品多数入荷!!

ロケット PCアウトレット

東京都千代田区外神田1-15-14
TEL.03-3257-0036 FAX.03-3257-0394
営業時間 AM10:30～PM8:00



通信販売 注文方法

国内発送いたします。発送料金は別途に必要です。
在庫切れの場合もありますので必ず確認の上注文してください。
当社 銀行口座（振込み手数料金はお客様の御負担になります）

銀行名	東京三菱銀行 秋葉原支店
口座名	ロケット通販部
口座NO	（普通）0686447

超優良中古パソコン店!

PC NET

今年も大特価!

さらに充実した品揃え

◆下取り・買取り致します◆

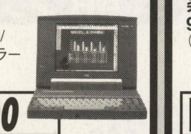
法人、個人OKの買取りサポートシステム
梱包用品(箱・パッキンなど)ない方でもOK!

お問い合せは 03-3733-1441

大セール大特価大放出!!

PC-9821Ne

(8MB+200HD増設済)
注文No.U3150



98noteだから安心!
(486SX/33MHz/11.6MB/200HD/9.5インチTFTカラー液晶)

大特価 ¥68,000

PC-9821Ap2/u8

(8MB増設済)
注文No.U2138

楽しくて使いやすい98MATE!
(486DX2/66MHz/13.6MB/340HD/3.5×1/PCM/FM音源)
ディスプレイ別売

大特価 ¥49,800

PC Streem 5538-VWD (IBM)

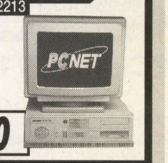
注文No.U3154

スマートボディーにフルキーボード採用!
(486DX4/75MHz/8MB/340HD/11.3インチDSTNカラー液晶ディスプレイ一体型/マニュアル欠品)

大特価 ¥83,000

olivetti M300-30 15CRTセット

(olivetti)
注文No.U2213



使いやすさを追求したDOS/Vデスクトップ!
(486SX/25MHz/8MB/70HD/マニュアル欠品/15"CRTセット/600×480)

大特価 ¥16,800

Win31モデルは別途¥15,000で、Win95モデルにアップグレードできます。

デスクトップ(3.5インチ)

注文No.	品名	価格
U0210	PC-9801FA/U2(486SX/16MHz/1.6MB/FM)・・・・・・・・・	¥15,800
U0201	PC-9801FA/U7(486SX/16MHz/1.6MB/100HD/FM)・・	¥22,800
U0250	PC-9801BX/U2(486SX/20MHz/1.6MB/3.5×2)・・・・・・・	¥19,800
U0246	PC-9801BA/U2(486DX2/40MHz/1.6MB)・・・・・・・・・・・・	¥22,800
U2088	PC-9821AE/U2(486SX/25MHz/1.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥24,800
U2184	PC-9821AE/U2(486SX/25MHz/9.6MB/240HD/FM/PCM)	¥35,000
U0241	PC-9821AS/U2(486DX/33MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥27,800
U0240	PC-9821AS/U8(486DX/33MHz/3.6MB/240HD/FM/PCM/3.5×1)	¥37,800
U2220	PC-9821AS2/U2(486DX/33MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×1)	¥29,800
U0260	PC-9821AP/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥36,800
U2185	PC-9821AP/U2〈増設〉(486DX2/66MHz/7.6MB/340HD/3.5×2/PCM/FM)	¥45,800
U2089	PC-9821AP/U7(486DX/66MHz/3.6MB/120HD/FM/PCM)	¥39,800
U0261	PC-9821AP/U9(486DX2/66MHz/3.6MB/510MB/FM/PCM/3.5×1)	¥48,800
U2128	PC-9821AN/U8(P90MHz/7.6MB/3.5×1/340HD)・・・・・	¥53,800
U2216	PC-9821AF/U9(P60MHz/7.6MB/510HD/PCM/FM/3.5×1)	¥49,800
B0090	PC-9821XE/U7(486SX/33MHz/5.6MB/210HD/3.5×1)	¥39,800
U0636	PC-9821XS/U7(486DX2/66MHz/5.6MB/210HD/PCM)	¥43,800
U0269	PC-9821XS/C8(486DX2/66MHz/5.6MB/340HD/CD/PCM/CD付)	¥48,800
U0634	PC-9821XP/U8(486DX4/100MHz/5.6MB/270HD/PCM)	¥48,800
B0114	PC-9821XE10/S15(486DX4/100MHz/8MB/420HD/CD4/PCM/15CRT)	¥79,800
U2129	PC-9821XN/U8(P90/7.6MB/270HD/PCM/256キャッシュ)	¥59,800
C0055	PC-9821V16/S5C2(P166MHz/16MB/1.6G/CD6/本体のみ)	¥108,000
C0054	PC-9821V13/S5RA(P133MHz/16MB/850HD/CD4/15CRT)	¥125,000
U0213	PC-9801CS5(386SX/16MHz/1.6MB/3.5×2/40HD/12CRT/一体型)	¥12,800
U2003	PC-9821/modelS2(386/20MHz/1.6MB/3.5×2/CD/15CRT)	¥29,800
U0673	PC-9821CS2/S3(486SX/33MHz/5.6MB/340HD/3.5×1/CD/]本体のみ)	¥29,800
U2124	PC-9821CE2/S2(486SX/25MHz/5.6MB/170HD/3.5×1/CD/FM/PCM/本体のみ)	¥25,800
B0107	PC-9821CB2/B(486DX2/66MHz/8MB/620HD/CD/PCM/14CRT/一体型)	¥69,800
C0039	PC-9821CB3/T/A(P75MHz/16MB/850HD/CD4/PCM/TV/一体型)	¥79,800
B0118	PC-9821CB10/TA(P100MHz/16MB/850HD/PCM/CD/14CRT/一体型)	¥89,000
C0011	PC-9821XA/U8(P90MHz/7.6MB/270HD/PCM)・・・・・・・	¥53,000
L0020	PC-9821XA9/C8(P90MHz/8MB/850HD/CD4/PCM)・・・	¥72,000
U2166	PC-9821XA10/C4(P100MHz/16MB/420HD/CD4/PCM)	¥75,800
C0028	PC-9821XA10/K8(P100MHz/16MB/850HD/CD4/PCM/8M増設)	¥86,800
C0023	PC-9821XA12/C12(P120MHz/16MB/1.2G/CD4/PCM)	¥87,800
C0043	PC-9821XA16/R12(P166MHz/16MB/1.2GHD/PCM/CD4)	¥135,000
U0242	PC-H98/U60-100(386/25MHz/1.5MB/100HD/ハイレゾ)	¥9,000
U1008	PC-486GRS3(エプソン)(486SX/33MHz/11.6MB/230HD/3.5×2+5×1)	¥28,000

ノート・ラップトップ

注文No.	品名	価格
U0314	PC-9801NV(V30HL/16MHz/640KB/モノクロ)・・・・・・・・・・・・・	¥13,000
U0306	PC-9801NS(386SX/12MHz/640KB/モノクロ)・・・・・・・・・・・・	¥25,800
U0317	PC-9801NS20(386SX/12MHz/640KB/20HD/モノクロ)・・・・	¥28,000
U0311	PC-9801NS/E(386SX/16MHz/640KB/モノクロ)・・・・・・・・・・	¥30,000
U0313	PC-9801NS/E20(386SX/16MHz/640KB/20HD/モノクロ)	¥31,000
U0315	PC-9801NS/E40(386SX/16MHz/640KB/40HD/モノクロ)	¥34,000
U0319	PC-9801NS/T(386SX/20MHz/640KB/モノクロ)・・・・・・・・・・	¥33,800
U0324	PC-9801NS/T40(386SX/20MHz/640KB/40HD/モノクロ)	¥37,800
U0359	PC-9801NS/T80(386SX/20MHz/640KB/80HD/モノクロ)	¥41,800
U0307	PC-9801NS/L40(386SX/20MHz/640KB/40HD/モノクロ)	¥39,000
U0301	PC-9801NS/R(486SXJ/16MHz/640KB/モノクロ)・・・・・・・・	¥34,800
U0318	PC-9801NS/R40(486SXJ/16MHz/640KB/40HD/モノクロ)	¥37,800
U0334	PC-9801NS/R120(486SXJ/16MHz/640KB/120HD/モノクロ)	¥44,800
A0047	PC-9801NS/A(486SX/33MHz/1.6MB/モノクロ)・・・・・・・・・	¥39,800
U3032	PC-9801NS/A120(486SX/33MHz/3.6MB/120HD/モノクロ)	¥49,800
U3132	PC-9801NS/A340(486SX/33MHz/3.6MB/340HD/モノクロ)	¥54,800
U0356	PC-9801NA(486SX/20MHz/2.6MB/モノクロ)・・・・・・・・・・・・	¥39,800
U3030	PC-9801NA/40(486SX/20MHz/2.6MB/40HD/モノクロ)・・・	¥44,800
U0312	PC-9801NC(386SX/20MHz/2.6MB/TFT)・・・・・・・・・・・・・	¥39,800
U0360	PC-9801NC40(386SX/20MHz/2.6MB/40HD/TFT)・・・・	¥44,800
U0322	PC-9801NX/C(486SX/20MHz/640KB/TFT)・・・・・・・・・・・	¥49,800
U0338	PC-9801NA/C(486SX/20MHz/2.6MB/TFT)・・・・・・・・・・・	¥49,000
U0349	PC-9801NA40/C(486SX/20MHz/2.6MB/40HD/TFT)・・・	¥52,000
U0328	PC-9801NA/120C(486SX/20MHz/2.6MB/120HD/TFT)	¥59,000
U0366	PC-9821NE(486SX/33MHz/3.6MB/TFT)・・・・・・・・・・・・・	¥59,800
U0304	PC-9821NE/120(486SX/33MHz/5.6MB/120MB/TFT)	¥64,800
U3097	PC-9821NE2/340(486SX/33MHz/5.6MB/340HD/TFT)	¥72,000
B0104	PC-9821NP/340(486DX4/75MHz/5.6MB/340HD/PCM/TFT)	¥84,800
U3017	PC-9821LD/350A2(SN:486SX/33MHz/7.6MB/350HD/D-STN9.5)	¥77,000
U3120	PC-9821LT/260(SN:486DX2/50MHz/7.6MB/260HD/9.5TFT)	¥78,000
A0058	PC-9821NB7/C8(P75MHz/8MB/810HD/CD/PCM/TFT)	¥128,000
A0067	PC-9821NB10/S8(P100MHz/16MB/810HD/CD4/PCM/TFT)	¥138,000
A0071	PC-9821NA12/S8(P120MHz/16MB/810HD/CD4/PCM/12.1TFT)	¥148,000
C0032	PC-9821NA12/H8(P120MHz/16MB/810HD/CD4/PCM/12.1TFT)	¥148,000
A0070	PC-9821NA12/S10F(P120MHz/16MB/1GHD/CD4/PCM/28kモデム/TFT)	¥151,000
U0305	PC-9801LX4(LT:286/12MHz/640KB/20HD/モノクロ)・・・・・	¥12,000
U0362	PC-9801T/W5(LT:386SX/16MHz/1.6MB/40HD/3.5×2/モノクロ)	¥19,800
U0323	PC-9801T/W7(LT:386SX/16MHz/1.6MB/100HD/3.5×2/モノクロ)	¥29,800
U0337	PC-9801T/S5(LT:386SX/16MHz/1.6MB/40HD/STNカラー)	¥25,800
U0320	PC-9801T/F51(LT:386SX/16MHz/1.6MB/40HD/TFT)	¥31,800
U0321	PC-9801T/F71(LT:386SX/16MHz/1.6MB/100HD/TFT)	¥39,800
U3082	PC-386NOTE AR2(エプソン)(386SX/16MHz/1.6MB/モノクロ)	¥18,000
U3133	PC-486NOTE AS2(エプソン)(486SX/25MHz/7.6MB/120HD/ガイド欠/モノクロ)	¥29,800
E0043	JW105CP(東芝)(ワープロ:286/12インチ/モノクロ)・・・・・・・・・・・・・	¥18,000
U0382	OASYS 30MS(富士通)(ワープロ)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	¥18,000

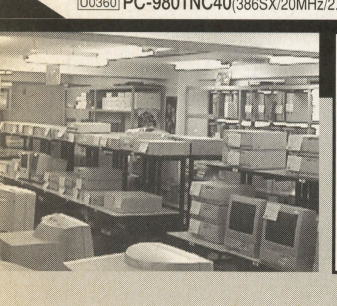
バッテリーパックは消耗品につき保証対象外とさせていただきます。

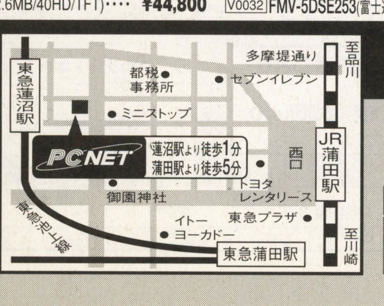
MAC/DOS/V

注文No.	品名	価格
J0647	Acer Power 486V(Acer)(486SX/33MHz/8MB/340HD)	¥19,800
J0629	Acer Power 486VP(Acer)(486DX2/66MHz/16MB/340HD)	¥24,800
U2021	PC433DXLP(DEC)(486DX/33MHz/16MB/300HD)・・・・・	¥24,800
U0277	PC466D2LPV(DEC)(486DX2/66MHz/16MB/234HD/マニュアル欠)	¥19,800
U2192	FR-965JA-WD(DEC)(P133MHz/16MB/1.2GHD/CD/タワー型)	¥79,800
U2218	FR-9671A-MH(DEC)(P166MHz/32MB/1GHD/CD/Win95)	¥129,000
U2015	PS/V(2411-NPW)(IBM)(486DX2/66MHz/8MB/340HD/3.5×1/マニュアル欠)	¥31,800
U0920	6885-J0M(IBM)(P90MHz/8MB/720HD/CD)・・・・・・・・・・・	¥49,800
U2077	6883-JF7(IBM)(P133MHz/16MB/1.2GHD/CD/Win95upg付)	¥88,000
U4080	PS/55(5530-T08)(IBM)(486BL2/66MHz/8MB/80HD/13CRT/添付品全欠/一体型)	¥29,800
U3039	PS/55NOTE-N23/SX(IBM)(386SX/16MHz/4MB/40HD/モノクロ)	¥9,900
U2219	DESKPRO 4100/4M420(COMPAQ)(P100MHz/8MB/420HD/3.5×1/ マニュアル無し)	¥41,000
U2046	PROLINEA 4/50(COMPAQ)(486DX2/50MHz/6MB/420HD)	¥24,800
U2098	PROLINEA 4/66(COMPAQ)(486DX2/66MHz/4MB/120HD/3.5×1)	¥28,800
U2029	DESKPRO4/66I(COMPAQ)(486DX2/66MHz/8MB/340HD/付属品欠)	¥32,800
U2106	PRESARIO CDS520(COMPAQ)(486DX2/66MHz/8MB/420HD/CD/モデム/15CRT一体型)	¥59,800
U2073	DESKPRO 5100(COMPAQ)(P100MHz/16MB/720HD)	¥56,800
U2174	DESKPRO XL6150(COMPAQ)(PPro150/32MB/2.1GHD/PDCD/NT351)	¥158,000
U2130	466/L(DELL)(486DX2/66MHz/16MB/240HD/3.5×1+5×1)	¥29,800
U2024	VECTRA 486/66LV(HP)(486DX/66MHz/12MB/240HD/付属品欠)	¥29,800
U2213	M300-30(olivetti)(486SX/25MHz/8MB/70HD/15VGACRT/マニュアル欠品)	¥19,800
L0029	FMV-433SD2E(富士通)(486SX/33MHz/4MB/340HD)	¥24,800
V0003	FMV-499D3S1(富士通)(486DX4/100MHz/8MB/420HD/CD4/本体のみ)	¥38,800
U2143	FMV-575D5P4(富士通)(P75MHz/24MB/1.2GHD/CD/CRT/15CRT付)	¥81,800
V0006	FMV-590DEJ(富士通)(P90MHz/8MB/730HD/CD4/マニュアル欠/本体のみ)	¥48,000
V0012	FMV-5DH6(富士通)(P100MHz/8MB/850HD/CD4)・・・・・	¥56,800
V0009	FMV-5DS4(富士通)(P100MHz/8MB/850HD/CD4)・・・・・・	¥56,800
U0276	FMV-510D4LC(富士通)(P100MHz/8MB/810HD/CD4/SB16/W31)	¥64,800
V0014	FMV-5DSE54A(富士通)(P120MHz/8MB/850HD/CD4)	¥65,800
V0010	FMV-5DSX4(富士通)(P120MHz/8MB/850HD/CD4)・・・・	¥65,800
V0020	FMV-5DTE53(富士通)(P120MHz/16MB/1GHD/CD4)・・・	¥71,800
V0023	FMV-5DSE251(富士通)(P133MHz/16MB/1.2GB/CD6/28.8Kモデム)	¥99,800
V0032	FMV-5DSE253(富士通)(P133MHz/16MB/1.2GB/CD6/CRT/15CRT付)	¥119,000
V0015	FMV-5DSP74B(富士通)(P133MHz/8MB/1GHD/CD4)	¥94,800
V0011	FMV-5DT1(富士通)(P133MHz/16MB/1GHD/CD4/28.8Kモデム)	¥105,000
V0016	FMV-5DSP71S(富士通)(P133MHz/16MB/1GHD/CD16)	¥105,000
V0029	FMV-5DTS23M(富士通)(P166MHz/16MB/2.1GHD/CD6/28.8Kモデム/MO-DRIVE/タワーモデル)	¥133,000
U0140	SC-6000(マクロボード)(68030/25MHz/4MB/CRT/専用15CRT付)	¥16,000
U0139	SC-6000/H120(マクロボード)(68030/25MHz/4MB/120HD/CRT/専用15CRT付)	¥18,000
U2158	D4660VC(日立)(486DX2/66MHz/6MB/540HD)・・・・・・・・	¥36,800
U9073	MAC CLASSIC Ⅱ(Apple)(68030/16MHz/10MB/38HD/モノクロ/一体型)	¥36,500
U9097	MAC SE/30(Apple)(68030/16MHz/5MB/40HD/8CRT)	¥35,800
U9098	MAC LC Ⅱ(Apple)(68030/16MHz/6MB/75HD/付属品欠)	¥9,800
U9099	MAC LC Ⅱ(Apple)(68030/16MHz/10MB/75HD/付属品欠)	¥10,000
U9048	MAC LC Ⅱ(Apple)(68030/25MHz/12MB/80HD)・・・・・・・・	¥13,000
U9045	MAC Ⅱ CI(Apple)(68030/25MHz/FPU/5MB/付属品欠)	¥13,000
U9087	MAC Ⅱ FX(Apple)(68030/40MHz/FPU/10MB/150HD/付属品欠)	¥21,800
U9074	MAC Ⅱ FX(Apple)(68030/40MHz/FPU/8M/1GHD)・・・・・・	¥29,800
U9063	MAC Ⅱ VX(Apple)(68030/33MHz/FPU/20MB/230HD/マニュアル欠)	¥19,800
U0937	MAC Ⅱ VI(Apple)(68030/16MHz/10MB/160HD/付属品欠)	¥10,000
U9056	CENTRIS 610(Apple)(68LC040/20MHz/8MB/160HD/マニュアル欠)	¥28,000
U9058	CENTRIS 650(Apple)(68LC040/25MHz/40MB/230HD)	¥38,000
U9067	CENTRIS 650(Apple)(68LC040/25MHz/24MB/160HD)	¥30,000
U9101	CENTRIS 650(Apple)(68LC040/25MHz/16MB/220HD)	¥30,000
U9081	CENTRIS 650(Apple)(68LC040/25MHz/24MB/498HD)	¥36,000
U9100	CENTRIS 660AV(Apple)(68LC040/25MHz/36MB/230HD)	¥38,000
L0026	LC630(Apple)(68LC040/33MHz/12MB/350HD)・・・・・・・・・	¥48,000
U9093	QUADRA 800(Apple)(68040/33MHz/66MB/490HD)・・・	¥46,000
U2069	Power Mac 6200/75(Apple)(PPC601/75MHz/16MB/500HD/CD)	¥79,800
U2070	Power Mac 7100/80AV(Apple)(PPC601/80MHz/16MB/350HD/CD)	¥79,800
U9089	Power Mac 7100/80AV(Apple)(PPC601/80MHz/16MB/700HD/CD)	¥88,000
U9090	Power Mac 7200/90(Apple)(PPC601/90MHz/16MB/500HD/CD)	¥89,800
U0287	Power Mac 7500/100(Apple)(PPC601/100MHz/16MB/1GHD/CD)	¥119,800
U0288	Power Mac 8100/100AV(Apple)(PPC601/100MHz/16MB/700HD)	¥114,800
U2212	Power Mac 8500/180(Apple)(PPC604e/180MHz/32MB/2GHD/CD8)	¥173,000
U3143	Power Book 180C(Apple)(68030/33MHz/24MB/160HD/PCM/アクティブマトリクスカラー)	¥43,000
U3103	Power Book 520(Apple)(68LC040/50MHz/12MB/240HD/コプロ無/モノクロ)	¥59,800
U3102	Power Book 520(Apple)(68LC040/50MHz/12MB/320HD/モデム/コプロ無/モノクロ)	¥59,800
U3140	Power Book 540C(Apple)(68LC040/66MHz/16MB/320HD/アクティブマトリスクカラー)	¥68,000
U3141	Power Book 540C(Apple)(68LC040/66MHz/16MB/500HD/アクティブマトリスクカラー)	¥71,000
U0391	Power Book 5300CS(Apple)(PPC603e/100MHz/16MB/750HD/10-T/D-STN)	¥169,800
U3020	FMA-3600(Pentium/24MB/520HD/マニュアル欠/アダプター欠/D-STN)	¥59,800
U3144	FR-P8EWG-AJ(DEC)(P133MHz/48MB/1.35GHD/CD6/Win95/33.6モデム/10.4TFT)	¥173,000
U0394	ThinkPad 330CS(5523-JBB)(IBM)(486SLC2/50MHz/4MB/140HD/D-STN)	¥39,800
U3127	ThinkPad 345CSE(IBM)(386SX/16MHz/4MB/40HD/TFT)	¥29,800
U3080	ThinkPad 345CSE(2610-EJF)(IBM)(486DX4/75MHz/4MB/360HD/10.4D-STN)	¥74,800
U3016	FMV-49NATF1(富士通)(486DX4/100MHz/8MB/710HD/TFT)	¥79,800
V0017	FMV-51NAWS1(富士通)(P120MHz/8MB/810HD/CD/TFT)	¥134,000
U3123	FMV-51NAWJ1(富士通)(P120MHz/8MB/810HD/CD/TFT)	¥134,000
U3139	FMV-53NA5W5(富士通)(P133MHz/32MB/1.3GHD/CD10/SVGA/12.1TFT)	¥168,000
U3111	NF486-DST(ユニシス)(486DX4/75MHz/20MB/300HD/D-STN)	¥64,800
U3145	PC-A455(メビウスノート)(シャープ)(P133MHz/16MB/1GHD/CD4/Win95/12.1TFT)	¥178,000

ディスプレイ

注文No.	品名	価格
U0426	N5913R(14カラー:640×400/0.31mm/デジアナ共用/98用)・・・・・	¥6,000
U0405	PC-KD881(15カラー:640×400/0.28mm)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	¥6,500
U0452	PC-KD882(15カラー:640×400/0.31mm)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	¥5,700
U0474	PC-KD1511(15カラー:640×400/0.28mm/98用)・・・・・・・・・・・・・	¥8,500
U0465	PC-KD1521(15カラー:640x400/0.31mm/98用)・・・・・・・・・・・・・・	¥7,500
U0411	PC-TV472(21カラー:640×400/0.52mm/TV付/リモコン欠)・・・・・・	¥29,000
D0141	PC-D151(15マルチ:1120×768max)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	¥25,800
U4022	PC-KM151(15マルチ:1024×768max)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	¥24,800
U0463	PC-KM153R(15マルチ:1120×768max)・・・・・・・・・・・・・・・・・	¥27,800
D0104	PC-9821V13/S5R(CRT)(15マルチ:1280×1024max/3列15pin)	¥25,800





秋葉原から京浜東北線で21分

PC NET ピーシーネット
〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5
第七醍醐ビル1F

SHOP営業時間/11:00〜19:30

通販営業時間/月〜金9:30〜19:00
土・日・祝日11:00〜19:30

★中古パソコン店最大級のめちゃ広いフロア(面積330㎡)

デスクトップから周辺機器まで
98,MAC,DOS/Vを中心に
豊富な品揃え(常時2,000台)

大好評! ホームページ http://www.prins.co.jp/

中古

- ・捜しやすい検索機能豊富
- ・商品画像付き
- ・リアルタイムな機種情報
- ・最新の価格でGET!

レンタル

- ・レンタルのページを新規開設!
- ・常に最新機器をお手元に!
- ・充実したアフターサービス
- ・商品画像付き!

大セール大特価大放出!!

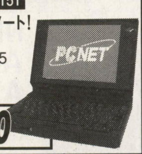
Think Pad 360CSE(2620-8JF)

(16MB増設済)

注文No.U3151

オーディオ機能搭載カラーノート!

(486DX2/50MHz/20MB/340MBHD/PCM音源/9.5インチDSTNカラー液晶/マニュアル欠品)



大特価 **¥74,800**

Think Pad 720C

注文No.U3152

Think Padでモバイルコンピューティング!

(486SLC2/50MHz/16MB/160HD/10.3インチ DSTNカラー液晶/マウス付/マニュアル欠品)

大特価 **¥54,800**

PS/55 note C52 486SLC

注文No.U3153

まずは世界標準をお試しあれ!

(486SLC2/50MHz/7.6MB/120HD/10.3インチ DSTNカラー液晶/マニュアル欠品)

大特価 **¥49,800**

PC-466D2LPV

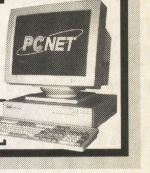
(DEC)

注文No.U0277

本格派DOS/Vなのにこの価格!

(486DX2/66MHz/16MB/234HD/マニュアル欠品)

ディスプレイ別売



大特価 **¥14,800**

注文No.	商品	価格
D0126	PC-9821V20/S5C(CRT)(15マルチ:1280×1024max/3列15pin)	¥25,800
D0045	PC-KM171(17マルチ:1280×1024max)	¥40,000
U0193	PC-KM173(17マルチ:1280×1024max)	¥48,000
D0116	PC-KM173R2(17マルチ:1280×1024max)	¥49,800
U0453	M1297(Apple)(13カラー)	¥11,800
U4002	M1030(Apple)(13カラー:タテ長)	¥9,000
U0455	M1298(Apple)(16カラー)	¥25,000
U4066	M3502(Apple)(21マルチ:MAC用)	¥64,800
U4016	MODEL 450(COMPAQ)(17マルチ:1024×768max)	¥35,000
U4071	COLOR MONITOR461(COMPAQ)(15マルチ:1152×882)	¥24,800
U4065	1024(COMPAQ)(15マルチ:1280×1024max)	¥24,800
U4035	151FS(COMPAQ)(15マルチ:1024×768)	¥25,800
U4009	D1196A(HP)(15マルチ:1024×768)	¥24,800
U4083	AV-17CRT(キャラベルデータ)(17マルチ:1280×1024)	¥40,000
U4017	PS/V2414-A04(IBM)(15マルチ:1024×768max)	¥24,000
U4078	FLEXSCAN 9070U(NANAO)(16マルチ:800×600max/20k～50k)	¥32,000
U4117	FLEXSCAN 33F(NANAO)(17マルチ:1280×1024max)	¥40,000
U4110	K-PCDS-17010(ILIOS)(NSE)(17マルチ:1280×1024max)	¥40,000
U0448	CR-7000(エプソン)(17カラー:ハイレゾ対応)	¥12,800
D0127	CMT-B17M6W(サンヨー)(17マルチ:1024×768max/0.28mm)	¥32,800
U0472	CU-14KD(シャープ)(14カラー:640×400)	¥6,000
U0485	GVM-2100W(ソニー)(21インチ:720×480/0.55mm/トリニトロン)	¥64,800
D0109	FMVCRT15(富士通)(15マルチ:1024×768/3列15pin)	¥24,800
U4029	FHC31WEX2(三菱)(21カラー:640×480)	¥49,800
U4089	DF-3017(飯山電機)(17カラー:640×400)	¥19,800
U4084	MF-8617(飯山電機)(17マルチ:1024×768max/0.26mm)	¥39,800
U4006	MF-8617B(飯山電機)(17マルチ:1024×768max/0.26mm)	¥39,800
U4011	MF-5117J(飯山電機)(17マルチ:1280×1024max)	¥39,800
U0488	VSA-171(緑電子)(17マルチ:1024×768max)	¥32,800
U0469	LS-2617FN(17マルチ:1280×1024max)	¥38,000
K0200	STD9750(19カラー:カラーグラフィックカード8)	¥43,000

プリンタ

注文No.	商品	価格
U5078	PC-PR101/J80L(カラーインクジェット:A4対応/漢字110字/秒)《新品》	¥17,800
P0091	PC-PR101/TN103R(80桁熱転写:漢字103字/秒/カラー対応)	¥6,980
P0132	PC-PR101/J300(80桁カラーインクジェット:漢字180字/秒/カラー対応)	¥17,800
U0523	PC-PR201/45(136桁シリアル:漢字45字/秒)	¥20,000
U0525	PC-PR201/45L(136桁シリアル:漢字45字/秒)	¥21,000
U0557	PC-PR201/60(136桁シリアル:漢字60字/秒/カラー対応)	¥23,000
U0527	PC-PR201/63(136桁シリアル:漢字63字/秒/カラー対応)	¥23,800
U0528	PC-PR201/63A(136桁シリアル:漢字63字/秒/カラー対応)	¥24,800
U5014	PC-PR201/65(136桁シリアル:漢字65字/秒/カラー対応)	¥24,800
U0501	PC-PR201/80A(136桁シリアル:漢字80字/秒/カラー対応)	¥27,800
U0533	PC-PR700J(136桁シリアル:漢字80字/秒/水平プリンタ)	¥75,000
P0087	PC-PR1000E/4W(レーザー:A4対応/WPS対応)	¥28,000
U0535	PC-PR4000E/4(レーザー:A3対応)	¥39,800
U0559	LaserWriter2 SC(Apple)(レーザー:A4対応/Mac用)	¥16,000
U0561	LaserWriterSelect(Apple)(レーザー:A4対応/Mac用)	¥13,000
U5073	LaserWriterSelect350(Apple)(レーザー:A4対応/Mac用)	¥13,800
U0587	MJ-800C(HP)(レーザー:A4対応/600dpi/12枚/秒)	¥19,800
K0207	HG-2550PC(エプソン)(モノクロインクジェット)	¥19,800
U0555	LP-8000(エプソン)(レーザー:B4対応)	¥38,000
P0099	MJ-1050V2(エプソン)(モノクロインクジェット:A3対応/トラクタ付き)	¥19,800
P0122	MJ-910C(エプソン)(カラーインクジェット:A4対応)	¥19,000
U0517	CP-630(カシオ)(レーザー:A3対応/Win専用)	¥39,800
U5038	CP-3500-2(カシオ)(レーザー:B4対応/ドライバ欠)	¥28,000
U5083	BJ-220JC(キャノン)(インクジェット:A4対応)	¥11,000
U5082	BJ-220JS2(キャノン)(インクジェット:A4対応)	¥11,000
U5034	BJC-240J(キャノン)(カラーインクジェット:A4対応/Win用)	¥19,800
U5007	BJC-455J(キャノン)(カラーインクジェット:A3対応/ケーブル別)	¥38,000
U5032	BJC-600J(キャノン)(カラーインクジェット:A4対応/360dpi/添付品全欠)	¥19,800
U0519	BJC-880J(キャノン)(カラーインクジェット:A3対応)	¥42,000
U0582	BJ-330J(キャノン)(モノクロインクジェット:A3対応)	¥15,800
U0580	LBP-A304E(キャノン)(レーザー:A3対応)	¥48,000
P0077	LBP-A304E2(キャノン)(レーザー:A3対応)	¥52,000
U0577	LBP-B406E(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥30,000
U5009	LBP-B406E2(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥33,000
P0023	LBP-B406G(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥34,800
U0957	UP-5000(ソニー)(ビデオプリンタ:720x468画素)	¥29,800

トナー等は消耗品につき標準添付されておりません。別途、ご確認下さい。

ハードディスク

注文No.	商品	価格
U7122	INTER-120B(ICM)(98FELLOW用/120MB)	¥5,000
U0929	INTER-170B(ICM)(98FELLOW用/170MB)	¥7,000
U7178	INTER-240B(ICM)(98FELLOW用/240MB)	¥9,800
U0697	PC-9821A-E05(NEC)(98MATE用/120MB)	¥5,000
J0525	INTER-340AN(ICM)(98MATE用/340MB)	¥15,000
U7578	INTER-AR540(ICM)(98MATE用/540MB)	¥18,000
U0646	PC-9801NS/E-35(NEC)(98NOTE用/40MB)	¥3,000
U7049	LHD-NS130J(ロジテック)(98NOTE用/130MB)	¥8,500
U0864	DNN-250(メルコ)(98NOTE用/250MB)	¥13,000
U7166	LHD-340(ロジテック)(98NOTE用/340MB)	¥15,000
U0833	TR-FA120(トラスト)(PC-9801FX,FS,FA用/120MB)	¥11,000
U0962	PACK E-40/2(ICM)(エプソン用/40MB)	¥3,000
U7080	PC-HD270D(NEC)(外付:2台目増設用/270MB)	¥15,000
U0913	LHD-B240H(ロジテック)(外付:I/F付/240MB)	¥15,000
U7674	PF-500(ICM)(外付:マニュアル欠/500MB)	¥21,000
U0163	LHD-M120S(ロジテック)(外付:I/F付〈MAC専用〉/120MB)	¥10,000
U7062	HC-100ES(ICM)(外付:I/F付.マニュアル欠/100MB)	¥10,000
U7043	SHD-B540(ロジテック)(外付:I/F付/マニュアル欠/540MB)	¥24,000
U7046	POKEDY(R2-C4)(緑電子)(外付:持運び可能HDD/40MB×2)	¥6,000

メモリ

注文No.	商品	価格
U0478	RCD-2000(メルコ)(PC-9801N,NV,NS用2MB)	¥1,000
U0034	RCD-4000(メルコ)(PC-9801N,NV,NS用4MB)	¥2,000
U0900	PIO-98NT-8M(I/O)(PC-9801N,NV,NS用8MB)	¥4,000
U7075	ENA-4000(メルコ)(PC-9801NA,NA/C用4MB)	¥2,000
U0729	ENA-8000(メルコ)(PC-9801NA,NA/C用8MB)	¥4,000
U0687	PC-9801NS/R-03(NEC)(PC-9801NS/R,NL/R用4MB)	¥2,000
U0685	PC-9801NS/R-04(NEC)(PC-9801NS/R,NL/R用8MB)	¥4,000
U0069	NX34-8M(I/O)(PC-9801NX/C用8MB)	¥4,000
R0099	NE34A-4M(I/O)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用4MB)	¥2,000
U7078	NP34-4M(I/O)(PC-9821NE2,ND,NP用4MB)	¥2,000
U0718	PC-9821N-B01(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用4MB)	¥2,000
J0027	PC-9821N-B02(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用8MB)	¥4,000
U7086	PC-9821NA9-B01(NEC)(PC-9821NB,LA,NA用8MB)	¥4,000
U7088	NB64-8M(I/O)(PC-9821NB,LA,NA用8MB)	¥4,000
U7023	PC-9801LS-02(NEC)(PC-9801LS用1MB98)	¥500
J0158	PIO-98T34-4M(I/O)(PC-9801LS,9801T/W2用4MB)	¥2,000
U0099	PC-9801T-11U(NEC)(PC-9801T/FS用4MB)	¥2,000
U0040	MTA-4000L(メルコ)(PC-9801T/W,F用4MB)	¥2,000
U0787	PIO-ES34-3M(I/O)(PC-9801ES2,5用3MB)	¥1,500
U0763	PIO-RA134-4M(I/O)(PC-9801RA21,51用4MB)	¥2,000
U0677	PC-9801DS-02(NEC)(PC-9801DS用2MB)	¥1,000
U0093	PC-9801FA-01(NEC)(PC-9801FA用2MB)	¥1,000
U0041	EFA-4000(メルコ)(PC-9801FA用4MB)	¥2,000
U0738	EFA-6000(メルコ)(PC-9801FA用6MB)	¥3,000
U0589	FA34-8M(I/O)(PC-9801FA用8MB)	¥4,000
U0050	EAB-4000(メルコ)(PC-9801BX.BA,PC-9821AE,AP用4MB)	¥2,000
U0897	PC-9821A-B01(NEC)(PC-9821AP用4MB)	¥2,000
U7676	PC-9821AF-B01(NEC)(PC-9821AF用8MB)	¥4,000
U0058	BA34-8M(I/O)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AS,AP用8MB)	¥4,000
U7108	EAB-8000(メルコ)(PC-9821AP用8MB)	¥4,000
U7677	XMF-16M(メルコ)(増設RAMサブボード16MB)	¥8,000
U7680	EMW-16M(メルコ)(旧Pentium対応8M×2 16M)	¥8,000
U0199	MRL-4000(メルコ)(PC-98RL2,5用4MB)	¥2,000
U0004	EHR-4000(メルコ)(PC-H98model60/70/100用4MB)	¥2,000
J0329	EHS-8000(メルコ)(PC-H98model60/70/100用8MB)	¥4,000
U0755	EP-286BOOK(I/O)(PC-286BOOK用2MB)	¥1,000
J0311	VCA-4M(メルコ)(CONTURA用4MB)	¥2,000
V0002	VCA-8M(メルコ)(CONTURA用8MB)	¥4,000
U0423	VEM8MTP530(キュービックThinkPad530用8MB)	¥4,000
J0531	AP-SIM326-4M(I/O)(Macintosh用4MB)	¥2,000
U0871	DIM-8M(I/O)(PowerMac用8MB〈168pin/64bit〉)	¥4,000
U7587	AD-16M168N(アドテック)(PowerMac用16MB)	¥8,000
J0544	ADM-16MPB(アドテック)(PowerBook 500シリーズ用16M)	¥8,000
U7173	ADB-16M(アドテック)(Macintosh用16MB)	¥8,000
U8077	J31MESS7(東芝)(Dyna BookSS用2MB)	¥1,000
U8076	MEMC08PA(東芝)(Dyna BookSS用8MB)	¥4,000
U7058	RCT-4000L(メルコ)(DynaBook T1000SE/XE用4MB)	¥2,000
U7589	ADV-8M72EDF(アドテック)(72pinEDO対応SIMM:8MB)	¥4,000
U0850	ADV-P2DR16M(アドテック)(72pinEDO対応SIMM:16MB)	¥8,000
U0887	DV-SIM36-4M(I/O)(72pinパリ有り/70ns:4M)	¥2,000

周辺機器

注文No.	商品	価格
Z0111	EYETEC FILTER(CRTフィルター)	¥2,000
U8014	PCY-333(ソニー)(DOS/V用キーボード)	¥3,000
W0059	IBM LANカード(LANカード〈10BASE-T〉)	¥6,000
J0148	B5カセット(キャノン)(LBP-B406E,LBP-B406G用B5カセット)	¥5,000
N0141	PC-9821C3-B02(NEC)(MIDI音源サブボード〈Cb3/CX3/9801-118専用〉/左記専用)	¥9,800
U0721	PC-PR201/65-11(NEC)(PC-PR201/65用カラーキット)《新品》	¥2,000
N0012	PC-PR201X-04(NEC)(PC-PR201X/65A用シートフィーダ)	¥4,000
N0032	PC-PR201X-08(NEC)(PC-PR201X/65A用ハガキフィーダ)	¥1,000
J0147	PF-2+A4カセット(キャノン)(PF-2+A4カセット〈500枚〉)	¥10,000
Z0189	PC-98HA-15(NEC)(RS-232Cケーブル/ストレート・ノート用)	¥500
U0607	PC-TV901(NEC)(TVラック)	¥1,500
J0072	VP-1700CSFA(エプソン)(VP-1700用シートフィーダ)	¥5,000
U9047	PC-IN500/4C(NEC)(イメージスキャナ〈カラー〉)	¥18,000
U6006	PC-IN505(NEC)(イメージスキャナ:A6対応/ガイド欠)	¥8,900
U0635	PC-IN506(NEC)(イメージスキャナ/モノクロ)	¥9,900
N0063	PC-9821A-E01(NEC)(ウィンドウアクセラレータボード/A-MATE専用)	¥7,980
U8019	EM-T202W(カシオ)(エミュレーションカートリッジ)	¥3,000
U0988	MO487(Apple)(キーボード〈マッキントッシュ用〉)	¥4,000
Z0164	PCNCC4(エプソン)(キャリングケース)	¥3,000
N0140	PC-9801-118(NEC)(サウンドボード)	¥9,800
U3002	N5255-60(NEC)(テンキーボード/N5200ノート用)	¥1,500
J0003	PC-9801N-23(NEC)(テンキーボード)	¥2,500
U8083	FC230/CRG(キャノン)(ファミリーコピア〈小型コピー機〉)	¥48,000
U0847	JWP-1000(メルコ)(プリンタバッファ/1MB)	¥8,000
U7553	HXP-8000(メルコ)(プリンタバッファ/8MB)	¥50,000
Z0030	KSW-C(関西電機)(プリンタ切替器/1:02)	¥1,000
U0669	PC-9872R(NEC)(マウス/98用カウント機能付)	¥500
M0064	V34ES2-W(ヒューコム)(モデム28.8Kbps〈Win/Dos用95対応〉)	¥7,500
U7593	PV-JF144M2W(アイワ)(モデム14.4Kbps〈Win/Dos用〉)	¥4,800
U7591	PV-AF288WW(アイワ)(モデム28.8Kbps〈Win/Dos用95対応〉)	¥8,500
N0113	PC-9801N-J02R(NEC)(B4680インターフィエスカード〈10BASE-T〉/ノート用)	¥6,000
U0612	PC-9831-VW2(NEC)(外付3.5インチFDD×2)	¥13,000
U0850	PC-9831-MF2(NEC)(外付5インチFDD×2)	¥13,000
U0901	PC-9801-65(NEC)(数値演算プロセッサ/RA21,51)	¥4,000
U0733	PC-9801-67U(NEC)(数値演算プロセッサ)	¥5,000
U0863	PC-9801F-04(NEC)(ファイルスロット用3.5インチFDD×1)	¥8,000
Z0116	KP-RS232R(関西電機)(RS-232Cケーブル/リバース)	¥1,000

掲載商品以外にも、多数在庫がございます。お問い合わせ下さい。

※掲載価格に消費税は含まれておりません。

万一、品切れの際はご容赦ください。(1月25日現在)

- ●全商品動作チェック・クリーニング済
- ●全商品保証付き
- ●代金引換システム
- ●土日祝祭日配達OK

カードご利用OK!

VISA MasterCard DC AMERICAN EXPRESS UC Diners Club International JCB

最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ!

- ●年中無休・24時間アクセスOK!
- ●電子メールでのご注文OK!
- ●メモリー・周辺機器多数在庫!

パソコン通信

TEL.03-3733-1433

(2400～28800bps)

PCNET パシフィック ネット

通販専用ダイヤル **03-3733-1441**

FAX.03-3733-1440

株式会社パシフィックネット 〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル

通販営業時間／月～金9:30～19:00 土・日・祝日11:00～19:30

POINT PC Shop

PCショップ ポイント

秋葉原と勝負!!

営業時間
AM10:30～PM:6:30
(日・祭日 定休)

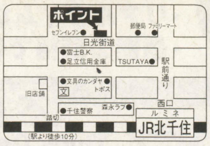
〒120-0035
足立区千住仲居町8-1 1F

ご注文・お問い合わせ

☎ 03-3870-9801

24時間プライスサービス
03-3870-9815

FAX見積
03-3888-8298



日本全国
通信販売でもOK!!

〒120-0035 足立区千住中居町8-1 1F

代金着払いシステム有り!即日発送O.K.!!

ホームページ…http://www.point.freeway.co.jp/(最新価格をご予約、ご注文!インターネットにて受付中!!)

※最新価格はTELにてご確認下さい。
※新品パソコン・周辺機器、高額買い取り実施中!
※ホームページにて マル得 特価情報を掲載中!

Maker / Model	Series	Price
NEC VS16C/S5CA1	VALUE STAR NX	特価 ¥159,800
NEC VS16C/S5DA1	VALUE STAR NX	特価 ¥164,800
NEC VS20C/S7CA1	VALUE STAR NX	特価 ¥199,800
NEC VS20C/S7DA1	VALUE STAR NX	特価 ¥204,800
NEC VS26D/M7CA1	VALUE STAR NX	特価 ¥264,800
NEC VS26D/M7DA1	VALUE STAR NX	特価 ¥269,800
NEC VS30D/M7CB1	VALUE STAR NX	特価 ¥324,800
NEC VS30D/M7DB1	VALUE STAR NX	特価 ¥329,800
NEC LV16C/WSCAF1	Lavie NX	特価 ¥279,800
NEC LV16C/WSDAF1	Lavie NX	特価 ¥284,800
NEC AL20C/TSAAF1	Aile NX	特価 ¥309,800
NEC AL13C/BSA1	Aile NX	特価 ¥209,800
FUJITSU FMV-S42071	DESK POWER	特価 ¥224,800
FUJITSU FMV-S42073	DESK POWER	特価 ¥229,800
FUJITSU FMV-NUIII131	BIBLO	特価 ¥268,000
FUJITSU FMV-NUIII133	BIBLO	特価 ¥274,000
IBM Aptiva E17	Aptiva	特価 ¥169,800
IBM Aptiva E27	Aptiva	特価 ¥195,800
SONY PCG-726	VAIO	TEL特価
SHARP MN-320-X13	Mebius	特価 ¥198,000
SHARP MN-330-X13	Mebius	特価 ¥245,800
東芝 Libretto 70(アプリ付)	Libretto	特価 ¥169,800
東芝 Libretto 70(アプリ無)	Libretto	特価 ¥152,800

今月のおススメ商品

NEC PC-9821Ra20/N12
Pentium Pro 200MHz
RAM 16MB、HDD 1.2GB
6倍速CD-ROM
WIN NT4.0付
限定15台
特価 ¥99,800

FUJITSU FMV-SIII20B RD-17V
MMX Pentium 200MHz
RAM 32MB、HDD 3.2GB
16倍速CD-ROM
※一太郎ver.8 or Word97の選択となります。
セット特価 ¥199,800

三菱 RD-21G
21"ダイヤモンドトロン管
限定10台
特価 ¥99,800

IBM Aptiva T85
MMX Pentium 166MHz
RAM 32MB、HDD 3.2GB
16倍速CD-ROM
17"CRT
特価 ¥169,800

CRT

iiyama MT-8617E ¥59,800
三菱 RD17GII(C) ¥65,800 (DIATONE スピーカーDS-10P 別売¥7,800)
SONY CPD-17GS ¥69,800

Maker	Model	Price
三菱	RD-15M	TEL特価
	RD-17GZ	TEL特価
	RD-17GIII	TEL特価
	RD-17GXII(CLEAR)	TEL特価
	RD-17V	TEL特価
	RD-21G	TEL特価
NEC	D151(マルチ15"CRT)	¥19,800
MAG	DX-1795	¥49,800
	DJ-530	¥29,800
NANAO	E57T-S	¥99,800
	E55D	¥75,800
iiyama	MF-8617E	¥54,800
	MF-8617ES	¥59,800
	MT-8617ES	¥65,800
	MT-8621E	¥129,800
	MF-8515G	¥29,800
SONY	CPD-20SF3	TEL特価
	CPD-15ES	TEL特価
	CPD-17MS	¥84,800
	GDM-19PS	¥115,800
	GDM-21PS	¥225,000
I/Oデータ	PV-E40/15	¥28,800

プリンター

EPSON PM-700C ¥32,800
EPSON PM-750C ¥43,800
キヤノン BJC-80VII ¥36,800
キヤノン BJC-700J ¥38,800

Maker	Model	Price
EPSON	MJ-3000C(カラーキット付)	¥59,800
	MJ-6000C	¥99,800
	MJ-8000C	¥168,800
	MJ-830CSII	¥27,500
	PM-2000C	¥53,800
	PM-5000C	¥169,800
	LP-700W	¥39,800
	LP-8300	¥95,800
	LP-8400	¥115,800
	LP-9200SX	¥135,800
キヤノン	BJC-455J	¥36,800
	BJC-465J	¥49,800
	BJC-430J	¥26,800
	BJC-250J	¥19,800
	BJC-5500J	¥65,800
	LBP-220	¥37,800
	LBP-320	¥54,500
	LBP-740	¥92,800
	LBP-750	¥105,800
NEC	PR201/40	¥33,800
	PICTY-320	¥35,800
	PICTY-220	¥24,800
	PICTY-80L	¥9,900
	PR1000EW	¥35,800
アルプス	MD-4000J	¥47,800
	MD-1300J	¥45,800
	MD-1500J	¥45,800
	MD-1000J	¥33,800
FUJITSU	XJ-300	¥15,800

CPU

Maker	Model	Price
NEC	MATE NX	TEL特価
	PC-9821Ra266/W30R	¥249,800
	PC-9821Ra266/D30R	¥242,800
	PC-9821Xa20/W30R	¥159,800
	PC-9821Xa20/D30R	¥159,800
	VS30D/M7CD1	¥425,800
	VS30D/M7DD1	¥428,000
	VS26D/S7CA1	¥245,800
	VS26D/S7DA1	¥249,800
	VS26D/MZCA1	¥259,800
	VS26D/MZDA1	¥266,800
	VS26D/SZCA1	¥238,000
	VS26D/SZDA1	¥245,000
	VS26D/M7CA1	¥278,000
	VS26D/M7DA1	¥282,000
	VS23D/S5CA1	¥219,800
	VS23D/S5DA1	¥213,800
	VS20C/S5CA1	¥185,800
	VS20C/S5DA1	¥189,800
	V200/S7C3・D3	¥239,800
	V200/S5C3・D3	¥212,800
	LV13C/WDCAF1	¥208,800
	LV13C/WDDAF1	¥212,800
	VP13C/WS BA1	¥269,800
	VP13C/WSA1	¥239,800
	LV16C/NS CAF1	¥325,000
	LV16C/NS DAF1	¥329,800
	MB12C/UDC1	¥175,800
	MB12C/UDD1	¥184,800
Panasonic	AL-N2T516J5	¥255,800
	AL-N3T516J5	¥278,000
	AL-N4T512J5	¥225,800
IBM	Think Pad 315D	¥209,800
	Think Pad 380E	¥175,000
	Think Pad 535E	¥199,000
	Aptiva S57	¥319,000
	Aptivaシリーズ	TEL特価
	Think Padシリーズ	TEL特価
FUJITSU	DESKPOWERシリーズ	TEL特価
	BIBLOシリーズ	TEL特価
SONY	VAIOシリーズ	TEL特価
東芝	Libretto60(アプリ付)	¥134,800
	サテライトシリーズ	TEL特価

ハードディスク/IDE

Maker	Model	Price
WEASTERN DIGITAL	WDAC 12100(2.1GB)	¥20,800
	WDAC 23200(3.2GB)	¥24,800
	WDAC 24300(4.3GB)	¥26,800
QUANTUM	FBSE-3200A(3.2GB)	¥23,800
	FBSE-4300A(4.3GB)	¥26,800
	FBSE-6400A(6.4GB)	¥36,800
	98用取付金具	¥1,980~

ハードディスク/外付

Maker	Model	Price
I/O DATE	HDVS-2G	¥28,800
	HDVS-U2・1G/UPCI	¥40,800
	HDVS-U2・1G	¥29,800
メルコ	DSC-E8000	¥72,800
	DSC-U4000	¥52,800
	DSC-U2000	¥31,800
	DSC-ED4000P	¥48,800
キャラベル	AV-1000HG	¥14,800

スキャナ

Maker	Model	Price
キヤノン	Canoscan300DX/WIN95	¥27,800
	Canoscan600DX/WIN95	¥66,800
EPSON	GT-5500WIN P/S	¥36,800
	GT-5000WP	¥19,800
	GT-9500WIN	¥67,800
	ES-8000	¥178,000
シャープ	JX-250W3	¥32,800
	JX-350W	¥59,800
ネオス	NSF-1230P	¥29,800
	NSF-1230SCII	¥37,800

VIDEOカード

Maker	Model	Price
カノープス	Power Window R128P	¥22,800
	Power Window R128P/4VC	¥29,800
マトロックス	Millennium II PCI 4MB(日本語)	¥25,800
	Millennium II PCI 8MB(日本語)	¥35,800
I/O DATA	GA-PII 8/PCI	¥29,800

MO

Maker	Model	Price
ロジテック	LMO-640F	¥58,800
メルコ	MOS-S640H	¥55,800
	MOS-S230F	¥38,800
FUJITSU	SMB-230WE	¥32,800
I/Oデータ	MOF-640	¥59,800
	MOF-230W	¥38,800
	MOP-230/PC IDE	¥46,800
オリンパス	MOS332S04AC	¥43,800

CD-ROM・CD-R・CD-RW

Maker	Model	Price
キャラベル	CD-RW6X FB/Pro	¥59,800
Panasonic	KXL-810AN	¥33,800
	LF-1600JB	¥44,800

モデム・TA

Maker	Model	Price
NEC	IW-60SIA	¥39,800
	IT-65DSU Pro	¥36,800
日本テレコム	MN128-SOHO/DSU	¥48,800
	MN128-SOHO	¥39,800
	MN128-V3/DSU	¥35,800
SONY	SMD-560BW	¥15,800
TDK	FL-5600	¥24,800
	DF3314ES	¥19,800

RAM

Maker	Model	Price
ノーブラ	72PIN16M60ns(Pナシ)	¥3,780
	72PIN32M60ns(Pナシ)	¥7,480
	SDRAM-32M	¥8,800
	SDRAM-64M	¥22,800
	EDO-16M60ns	¥3,780
	EDO-32M60ns	¥7,480

ワープロ

Maker	Model	Price
東芝	JW-V860	¥108,000
シャープ	WD-M800	¥109,800
	MR-2	¥159,800
NEC	JX-N200	¥59,800

納期と価格自信あり!

ポイント激安クレジット

●即決5分、即お持ち帰り ●身分証明書、印鑑持参
●全国どこでも通販クレジット ●スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回	20回
2	2.5	3	4	4.5	6.5	7.5	8.5
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回	
9.5	13	14	18	19	22	23	

●表示価格に消費税は含まれておりません。
●広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
●広告商品はすべてメーカー保証付新品です。
●写真と商品は一部、異なる場合がございます。
●現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
●送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問い合わせ下さい。
●初期不良の交換期間はロングに1ヶ月保証します。
(但し、箱及び添付品等を紛失されますと、保証しかねる場合がございます)

メーカー・販売店様、卸しも致します! 即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA | NICOS | JCB | AMX etc.カードでお支払いもOK!(店頭のみ)

お振込先 三和銀行 千住支店 ㊫3585676 ポイント

シスペック通販部

インパクト IMPACT!

☎03-5294-3741
FAX.03-5294-3744

〒101-0021 東京都千代田区外神田1-8-11 安川ビル
●年中無休 平日㊥10:30～㊰7:30／土・日・祝㊥10:00～㊰7:00●

パソコン情報満載 価格情報はもちろん ⚠な情報も見られるぞ さぁ！アクセス!!
Internet Syspec Direct http://www.syspec.co.jp

通信販売のご案内

◆銀行振込
必ず「電信扱い」でご入金下さい。ご入金確認後、即、商品発送または発注の手配となります。振込手数料はお客様負担となります。
お振込先▶東京三菱銀行 秋葉原支店 普通4696203 シスペック(株)

◆超低金利クレジット
クレジット用紙をお送り致しますので、ご記入・ご捺印の上、返送して下さい。契約完了次第、商品発送の手配となります。 NICOS

回数	1	3	6	10	12	18	24	30	36	48	60
手数料(%)	1.8	2.3	3.0	4.3	4.6	7.2	9.5	12.0	14.0	18.0	23.5

▶夏のボーナス一括払い 6月 7月 もOK！

◆代金着払
商品到着時に、配達員に代金をお支払い下さい（但し、別途手数料がかかります）。又、未成年の方はご両親の承諾が必要となります。
※一部お取り扱い出来ない商品・地域がありますのでご確認下さい。

◆現金書留
書留到着後、即、商品発送または発注の手配となります。

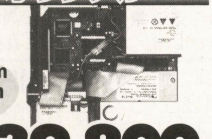
●掲載の価格には、消費税（5%）・送料は含まれておりません。
●ご注文の前に、必ず電話・FAX等で、金額・お支払い方等を確認の上、送金するようお願いいたします。
●お客様のご都合による、返品・キャンセルはご容赦下さい。

初めての組み立ても安心 シスペックオリジナル

OASYS 166 ベアボーンKit

●CPU●MedaGX166MHz
●FDD●3.5"×1 ●Sound●16bit
●SLOT●PCI×1 PCI/ISA×1

小さいサイズ W300mm D360mm H85mm



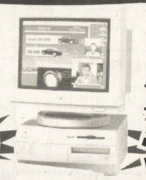
ビデオ解像度★800×600,1024×768(65,536色) 1280×1024(256色)
拡張コネクタ★シリアル×2,パラレル×1,ゲーム×1
VIDEO出力★NTSC×1,S-VIDEO×1

¥39,800

DTPセット デザイナー御用達セット グラフィックSET

PowerMac7600/200
+17"Monitor + RAM/32MB×2 + Keyboard II JIS + CanoScan300DX + LP-1700 + PAGEMAKER + DynaFont

¥566,000



PowerMacG3 DT233
+17"Monitor + RAM/32MB×2 + Keyboard II JIS + CanoScan300DX + MD-1300 + Illustrator + DynaFont

シスペック特価

パソコン

NEC	VS30D/M7CD1・DD1	シスペック特価
NEC	VS26D/M7CD1・DD1	シスペック特価
NEC	VS26D/S7CD1・DD1	シスペック特価
NEC	VS16D/S5CA1・DA1	¥189,800
NEC	PC-9821La13/S14	¥198,000
NEC	LV16C/WSCAF1・WSDAF1	シスペック特価
NEC	LV13C/WSCAF1・WSDAF1	シスペック特価
NEC	AL20C/BSAAF1	シスペック特価
NEC	AL13C/BSA1	シスペック特価
Fujitsu	FMV-DESKPOWER SⅣ237（1・3）	シスペック特価
Fujitsu	FMV-DESKPOWER SⅣ207（1・3）	シスペック特価
Fujitsu	FMV-DESKPOWER SⅣ205（1・3）	シスペック特価
Fujitsu	FMV-DESKPOWER TⅣ307（1・3）	シスペック特価
Fujitsu	FMV-DESKPOWER TⅣ267（1・3）	シスペック特価
Fujitsu	FMV-DESKPOWER TⅣ233（1・3）	シスペック特価
Fujitsu	FMVP316	シスペック特価
Fujitsu	FMV-BIBLO NU316（1・3）	シスペック特価
Fujitsu	FMV-BIBLO NP316（1・3）	シスペック特価
Fujitsu	FMVNC13	シスペック特価
SONY	PCG-505	シスペック特価
SONY	PCG-713	シスペック特価
Panasonic	Let's NOTE AL-N3T515J5	シスペック特価
Panasonic	Let's NOTE AL-N2T516J5	¥288,000
COMPAQ	PRESARIO 8770	¥268,000
COMPAQ	PRESARIO 3070	¥295,000
COMPAQ	PRESARIO 2210	シスペック特価
COMPAQ	ARMADA 1520M	¥193,000
IBM	Aptiva T8C	¥214,800
IBM	Aptiva T9E	¥278,000
IBM	Aptiva TAE	¥298,000
IBM	ThinkPad 535E マルチメディアモデル	シスペック特価
IBM	ThinkPad 560E マルチメディアモデル	シスペック特価
IBM	ThinkPad 315D マルチメディアモデル	シスペック特価
SHARP	Mevius MN-330-X13	¥278,000
SHARP	Mevius MN-320-X13	¥298,000
TOSHIBA	Libretto 70CT	¥174,800
Apple	PowerMac G3 DT233	シスペック特価
Apple	PowerMac G3 DT266	シスペック特価
Apple	PowerMac G3 MT266	シスペック特価
Apple	PowerBook G3	シスペック特価
Apple	PowerBook 2400c/180	¥265,000

モニタ

飯山	MF-8515G	¥33,800
飯山	MF-8517E	¥49,800
飯山	MF-8617E	¥55,800
飯山	MT-8617E	¥62,800
飯山	MT-8621E	¥136,000
三菱	RD-17M2	¥57,500
三菱	RD-17V	¥57,800
三菱	RD-17GⅢ	¥83,500
三菱	RD-17GZ	¥73,000
三菱	RD-21GX	¥155,000
ソニー	CPD-15ES	¥44,800
ソニー	CPD-17GS	¥68,800
ソニー	CPD-17MS	¥84,000
ソニー	CPD-21SF3	¥158,000
ソニー	GDM-19PS	¥122,800
ソニー	GDM-21PS	¥239,800
ナナオ	E55D	¥90,500
ナナオ	E57TS	¥109,000

デジタルカメラ

オリンパス	C-820L	¥56,000
オリンパス	C-420L	¥37,800
ソニー	DSC-F3	¥50,000
ソニー	MVC-FD5H	¥47,000
ソニー	MVC-FD7H	¥64,500
エプソン	CP-500	¥59,800
カシオ	QV-70	¥27,800
カシオ	QV-200	¥36,500
カシオ	QV-700	¥46,000
コダック	DC-210	¥57,500
コダック	DC-25	¥27,000
キヤノン	PowerShot 350	¥28,000

スキャナ

エプソン	GT-5500WINP・S	シスペック特価
エプソン	GT-9500WIN	¥71,000
エプソン	FS-1300WINP・S	¥45,500
エプソン	ES-8000S	¥182,000
キヤノン	CanoScan300DX（WIN）	¥27,300
キヤノン	CanoScan300DX（DOS/V）	¥33,800
キヤノン	CanoScan600DX	¥73,000
キヤノン	CanoScan2700F	¥69,000
シャープ	JX-350W	¥63,800

プリンタ

キヤノン	BJC-80V	シスペック特価
キヤノン	BJC-250J	¥18,800
キヤノン	BJC-430J	シスペック特価
キヤノン	BJC-465J	¥51,500
キヤノン	BJC-700J	¥42,000
キヤノン	LBP-830	¥137,000
キヤノン	LBP-750	¥115,500
キヤノン	LBP-320	¥56,500
キヤノン	LBP-220	¥38,500
エプソン	MJ-830CS2	¥26,800
エプソン	MJ-510CS2	¥22,500
エプソン	PM-750C	シスペック特価
エプソン	PM-700C	シスペック特価
エプソン	PM-2000C	¥56,500
エプソン	PM-5000C	¥175,000
エプソン	LP-700W	¥38,800
エプソン	LP-9200PS	¥280,000
HP	LaserJet 6L	¥46,500
HP	DeskJet 694C	¥19,500
HP	DeskJet 720C	シスペック特価
アルプス	MD-1300J	¥48,000
アルプス	MD-1500J	¥48,000

プロッタ

ローランドDG	DXY-1350	¥145,000
ローランドDG	GRX-4500	¥365,000
ローランドDG	DPX-2700A	¥460,000
ローランドDG	PNC-960	¥240,000
ローランドDG	PNC-1500	¥435,000
ローランドDG	STX-7 ステカ（カッティング）	¥41,000
ローランドDG	MDX-3 モデラ	¥98,000
グラフテック	FP-8300	¥370,000
グラフテック	FP-8200	¥470,000
HP	デザインジェット430（A1）	¥195,000
HP	デザインジェット430（A0）	¥300,000
HP	デザインジェット450（A1）	¥265,000
HP	デザインジェット450（A0）	¥390,000

掲載の価格は1月8日現在のものです
最新の価格は☎でお問い合わせ下さい

ハードディスク

ロジテック	SHD-U4000	¥48,800
ロジテック	SHD-U2000	¥29,500
ロジテック	SHD-N2G	¥27,800
ロジテック	SHD-U2000P	¥41,800
ロジテック	SHD-N2G/P	¥40,000
ロジテック	LHD-M2000HA	¥36,800
メルコ	DSC-U2000	¥29,800
メルコ	DSC-U4000	¥48,800
I・Oデータ	UHDS-2.1G	¥32,500
I・Oデータ	HDVS-U2.1G	¥30,500
I・Oデータ	HDVS-U2.1G/98・3	¥39,800
I・Oデータ	HDVS-U2.1G/SPCI	¥42,500

MO

ロジテック	LMO-230H	¥33,000
ロジテック	LMO-230	¥32,000
ロジテック	LMO-230H/P	¥43,000
ロジテック	LMO-230H/M	¥35,800
ロジテック	LMO-640F	¥53,500
ロジテック	LMO-640FP	¥66,000
ロジテック	LMO-640FM	¥58,000
オリンパス	BLACK TURBO 標準セット	¥37,800
オリンパス	BLACK TURBO Macセット	¥42,000
メルコ	MOS-640H	¥53,500
メルコ	MOS-S640H	¥58,800
メルコ	MOS-640FBH	¥54,800
メディアインテリジェント	MMO-230VXW	¥33,800
キャラベル	FB-640MOMK2/PC	¥46,000

CD-ROM

リコー	MP-6211SWR	¥66,000
リコー	MP-6200SR	¥57,800
I・Oデータ	CDRW-RX26	¥62,000
I・Oデータ	CDRW-RB26	¥54,000
キャラベル	RW-6XRPC/PRO	¥63,000
Panasonic	KXL-810AN・MN	¥33,600
Panasonic	LK-RW604ZZ	¥68,500
プレクスター	PX-32TSE/TO	¥31,000
ヤマハ	CDR400TX-VK	¥65,500
パイオニア	PCP-PR24W	¥34,000

モデム

NEC	PC-IT65D1P	¥39,500
NEC	PC-IT65D1A	¥34,800
NEC	PC-IT65S1A	¥26,800
NEC	PC-IC20S1	¥19,800
サン電子	MS56KEF（W・M）	¥18,800
オムロン	ME5614A	¥14,800
TDK	DF5600	¥22,800
I・Oデータ	PCML-K56F	¥20,500

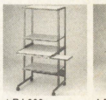
DTM

ローランド	DTM-88PK（W・M）	¥77,800
ローランド	DTM-88PR（W・M）	¥73,800
ローランド	DTM-88PS（W・M）	¥54,500
ローランド	DTM-5（W・A）	¥38,800
ローランド	ミュージくんⅡ	¥22,300
ローランド	SK-88PRO	¥70,800
ローランド	SC-88PRO	¥66,300
ローランド	PC-180	¥23,000
ローランド	VS-880（V-EX）	¥124,800
ローランド	CDR-88	¥69,800
ローランド	SI-80S	¥15,800
ローランド	JV-2080	¥125,000
ヤマハ	CBX-100（W・M）	¥69,800
ヤマハ	CBX-10W2	¥29,800
ヤマハ	MU-100R	¥75,000
ヤマハ	MU-100	¥60,800
ヤマハ	VL70-M	¥40,800

ラック／チェア

ロアス	RQT-12（17"モニタ対応・フロアラック）	¥14,500
ロアス	RQ-02JR（インテリアテーブル）	¥9,800
ロアス	RG-106N（17"モニタ対応・パソコンラック）	¥15,800
ロアス	RJ-006（17"モニタ対応・パソコンラック）	¥9,800
ロアス	RJ-009（17"モニタ対応・パソコンラック）	¥8,500
ロアス	RZC-02（OAチェア）	¥5,000
ロアス	RZC-03（OAチェア）	¥6,000

▲RQT-12 (W680×D640×H1176mm)


▲RJ-006 (W650×D700×H1348mm)

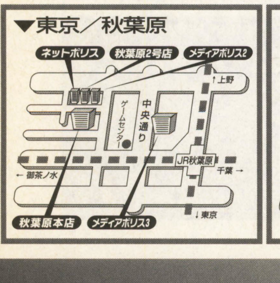
▲RJ-009 (W800×D690×H1352.5mm)

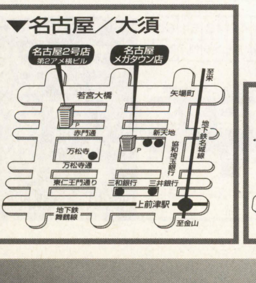
Mac強化セット
Apple PoewrBook2400c/180
+RAM/32MB
¥298,000

やっぱMIDIだね
NEC VS16D/S7CA1
+Roland ミュージ郎88PRW
¥273,000

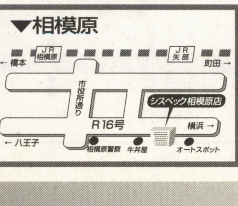
デジプリセットだ
Fujitsu FMVSⅣ207 (1)
+Kodak DC-210
+EPSON PM-750C ケーブル付
¥356,800

お手軽Macセット
Radius SuperMac C500
+17"モニタ アダプタ付
¥143,000





SYSPEC



シスペック各店ご案内

●メディアポリス2	03-3257-6385
●相模原店	0427-50-1136
●秋葉原本店	03-3257-6337
●メディアポリス3	03-3257-6248
●名古屋2号店	052-241-0921
●秋葉原2号店	03-3257-6340
●ネットポリス	03-3257-6331
●名古屋メガタウン店	052-242-8761

秋葉原・名古屋・相模原 パソコンのことなら―― シスペック株式会社

インターネット
ホームページ開設中!!

利用して面白いショップ展開をめざして開設しております。営業のご案内募集等のお知らせなどを掲示します。本誌広告とあわせてホームページもご利用下さい。

懐かしパソコン，周辺機器などの在庫情報なんでもかんでも掲示板やカテゴリー別のリンクコーナーなどを常設しております。

http://www.din.or.jp/~jhousef1/

そふとぷれす掲載中のゲームソフトの注文専用フォームがネットワンのホームページ内に設置してあります。ご利用下さい。

＊ネットワンは情報ハウスが運営しますインターネットホームページの愛称です。

これは便利！メールで買取見積りOK！

アドレス1 ⇨ jhousef1@din.or.jp
アドレス2 ⇨ netone@be.mbn.or.jp
(ホームページ内の買取見積り専用フォームが便利です。)

中古パソコン&ソフト全国通販SHOP
情報ハウス
☎0462(57)1605

多くの方にご利用頂いています

懐かしパソコン&ゲームは情報ハウスにおまかせ!!

ゲームユーザーに大人気!!

そふとぷれす ありがとう 好評です。

情報ハウスでは，根強い人気のMSX．PC−88．X1などの旧型のパソコンからX68000やPC−98 FM−TOWNS．Windows機などのパソコンで使用します現物ゲームソフトの在庫と販売価格を掲載したソフト在庫リスト**そふとぷれす**を発行しています。このリストは，申込みのあった時点での在庫を掲載してお送りしています。（常時ソフトの追加と削除の繰返し）古いゲームをおさがしの方や数種類のパソコンを所有されている方には特にオススメ!! この在庫リストをご希望の方は，80円切手6枚同封のうえ情報ハウスリスト係までお申込み下さい。(現在は機種別ではなく総合リストです。)

そふとぷれす対象ソフト（お捜しソフト見つかるかも？）
＊MSX1／2 ＊PC-9801／21(3.5／5／CD)
＊FMタウンズ ＊PC-8801 ＊X1シリーズ
＊X68000 ＊Windows用(95／兼用) etc...

お知らせ

そふとぷれすは1回ごとのお申込みで受付けしておりますが，リストを数回分まとめて申込み希望のお問合せを多くの方から頂いておりますので，上記申込み方法と並行して受付中です。ご利用下さい。

＊新ぷれすパック￥3000(現金書留か定額小為替のみで申込み受付け)
(毎月1回6ヶ月間(計6回)リストをお送りします。特典としてソフト1本購入につき￥300を割引 有効期間6ヶ月間，割引合計額が￥3000になるまでOKです) ＊定額小為替は郵便局窓口で販売中

ゲームソフト買取中で〜す

下記の機種用ゲームソフトを大募集しています。情報ハウス買取係までどんどん送って下さい。

＊PC-98シリーズ(CD/5/3.5) ＊PC-8801／VAシリーズ
＊FMタウンズ ＊X68000 ＊マスターシステム，マークIII
＊MSX1(ロム) ＊X1／turbo ＊Windows用(95／兼用)
＊MSX2(ロム／FD)〜 ＊テープ版(X1／MSX)

＊周辺機器(MSX／X1)マウス，データレコーダー，パッド他
＊音楽／グラフィックソフト他(MSX／X1／X68K／88.....)

MSX／X1／X68Kの関連書籍買取りOK!!
(プログラム集，テクニック，使いこなし等，FD付月刊誌など…まとめて買取りします。)

お願い (宅配便かゆうパックでお送り下さい)
買取品を送られる場合は，住所，氏名，電話番号，品名を書いたメモを同封して下さい。18才未満の方は保護者の方の代理申込みになります。(運転免許証，学生証，パスポート，保険証いずれかのコピーも必ず同封して下さい)

＊PC-98，X68000，FM-TOWNSの各本体を含んだ買取りの場合は在庫調整等で買取りを中断する場合がありますので，事前にFAX，封書，Eメールなどでお問合わせ下さい。尚ソフトのみの買取りは8本以上で現在実施しています。PC係

パソコン&周辺機器 買取実施中!!

迅速処理!!

＊PC-9821P133〜 ＊PC-88FA〜 ＊MSX2(FD)〜
＊68000(2MB)〜 ＊FMタウンズII〜 ＊X1turbo〜
＊68/タウンズ/X1専用CRT ＊3modeCRT ＊FDD(W)
＊98専用HDD(240MB〜I/F付)他 (Mac/Noteは不可)

通信販売専門ショップのため直接のご来店は出来ません。 ハガキ・FAXのお問合せ大歓迎!!

Computer Communication (パソコンライフサポートSHOP)
情報ハウス
神奈川県座間市入谷4-15-2-1-307
TEL0462(57)1605 (日・祝 休業) 〒228−0024
FAX0462(57)1610(24時間) 営業時間AM11:00〜PM7:00

TEL06-644-0554
電話受付11：00〜19：00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー 税別

<本体>

PC-98NX VS30D/M7 CD1	¥388,000
PC-98NX VS30D/M7 DD1	¥408,000
PC-98NX VS30D/M7 CB1	¥321,000
PC-98NX VS30D/M7 DB1	¥326,000
PC-98NX VS26D/M7 CA1	¥270,000
PC-98NX VS26D/M7 DA1	¥276,000
PC-98NX VS26D/MZ CA1	¥237,000
PC-98NX VS26D/MZ DA1	¥242,000
PC-98NX VS26D/S7 CA1	¥252,000
PC-98NX VS26D/S7 DA1	¥258,000
PC-98NX VS26D/SZ CA1	¥195,000
PC-98NX VS26D/SZ DA1	¥206,000
PC-98NX VS23D/S5 CA1	¥214,000
PC-98NX VS23D/S5 DA1	¥217,000
PC-98NX VS20C/S7 CA1	¥200,000
PC-98NX VS20C/S7 DA1	¥206,000
PC-98NX VS20C/S5 CA1	¥180,000
PC-98NX VS20C/S5 DA1	¥186,000
PC-98NX VS16C/S5 CA1	¥164,000
PC-98NX VS16C/S5 DA1	¥170,000
PC-98NX VP23C/WX BA1	¥396,000
PC-98NX VP23C/WX AA1	¥373,000
PC-98NX VP16C/WX AA1	¥292,000
PC-98NX VP16C/WS AA1	¥266,000
PC-98NX VP13C/WS A1	¥206,000
PC-98NX VP13C/W DA1	¥155,000
PC-98NX LV16C/NS CAF1	¥292,000
PC-98NX LV16C/NS DAF1	¥295,000
PC-98NX LV16C/WS CAF1	¥276,000
PC-98NX LV16C/WS DAF1	¥276,000
PC-98NX LV13C/WD CAF1	¥203,000
PC-98NX LV13C/WD DAF1	¥202,000
PC-98NX AL20C/TS AAF1	¥305,000
PC-98NX AL13C/BSA1	¥196,000
PC-98NX MB12CUD-C1	¥136,000
PC-98NX MB12CUD-D1	¥142,000
PC-98NX MB12CUD-A1	¥120,000
PC-9821 Ls150/S14C2	¥243,000
PC-9821 Nr13/D10A	¥171,000
PC-9821 V233 M7 C3	¥261,000
PC-9821 V233 M7 D3	¥266,000
PC-9821 V233 M7 C2	¥224,000
PC-9821 V233 M7 D2	¥230,000
PC-9821 V200 M7 C2	¥210,000
PC-9821 V200 M7 D2	¥220,000
PC-9821 V200 S7 C3	¥211,000
PC-9821 V200 S7 D3	¥212,000
PC-9821 V200 S5 C3	¥190,000
PC-9821 V200 S5 D3	¥192,000
PC-9821 V200 SZ C	¥140,000
PC-9821 Xa20/W30R	¥153,000
PC-9821 Ra18/N20	¥143,000
PC-9821 Ra20/N12W	¥134,000
PC-9821 Rv20/N20	¥143,000
PC-9821 Ra266/W3OR	¥241,000
富士通 FMV-NP3 161	¥292,000
富士通 FMV-NU3 161	¥308,000
富士通 FMV-NU3 163	¥312,000
富士通 FMV-NU3 131	¥242,000
富士通 FMV-NU3 133	¥248,000
富士通 FMV-NU3 13D3	¥206,000
富士通 FMV-NC3 13	¥192,000
富士通 FMV-NC3 13D	¥151,000
富士通 FMV-NU133	¥192,000
富士通 FMV-T4 3073	¥319,000
富士通 FMV-T4 2673	¥278,000
富士通 FMV-S4 2373	¥254,000
富士通 FMV-S4 2073	¥214,000
富士通 FMV-S4 2053	¥188,000
富士通 FMV-513D6P1P133 16/1.2G/CD	¥ 68,800
東芝 サテライトプロ460CDX/2.1	¥229,000
東芝 リブレット50CTA通電品	¥110,000
東芝 リブレット70 PA-1260CA	¥156,000
東芝 リブレット70 PA-1260C9	¥149,000
東芝 ポーテジュ300CT/1.6CD	¥265,000
シャープ MN-335-X13	¥225,000
シャープ MN-5600	¥243,000
シャープ MN-710-M23	¥465,000
シャープ MN-530-X16	¥298,000
シャープ MN-330-X13	¥237,000
松下 AL-N4T512J5	¥214,000
松下 AL-N3T520J5	¥301,000
松下 AL-N2T516J5	¥240,000
松下 AL-N2T516J5	¥231,000
SOTEC WinBook Quattro/R (R5P150MX)	¥173,000
SOTEC WinBook Quattro/R133MT	¥198,000
SOTEC WinBook Slim Z1P150MX	¥164,000
SOTEC WinBook Slim Z1P133MT	¥183,000
APPLE 2400C/180/16/1.3G	¥240,000
APPLE PM5500/225	¥200,000
APPLE PM9600/300/ZIP	¥380,000
CANON INNOVA3400DX+97F	¥235,000
IBM T.pad 380D (2635-2AJ)	¥193,000
IBM T.pad 380ED (2635-6YJ)	¥252,000
IBM T.pad 385D (2635-3ZJ)	¥253,000
IBM T.pad 535E (36J)	¥193,000
IBM アプティバ TAE	¥265,000
IBM アプティバ TAF	¥270,000
IBM アプティバ T8B	¥158,000
IBM アプティバ E17	¥164,000
IBM アプティバ E27	¥190,000
IBM アプティバ E47	¥234,000
IBM アプティバ S57	¥315,000
SONY バイオ PCG-713	¥263,000
SONY バイオ PCG-715	¥305,000
SONY バイオ PCG-505	¥221,000
COMPAC ARMADA 1510	¥113,000

メビウス,アプティバ,東芝,富士通の新製品など大特価CALL
広告の機種はほんの一例です。載ってない機種は、お問い合わせ下さい。この価格は1月20日の価格の一部です。雑誌が出た時は変わっています。

<モニター>	
NEC D-151 15インチマルチスキャン	¥ 26,500
三菱 RD-17V 17インチマルチスキャン	¥ 56,500
三菱 RD-17GXIIC 17インチマルチスキャン	¥ 62,000
三菱 RD-17GIII 17インチマルチスキャン	¥ 78,500
SONY CPD-17GS 17インチマルチスキャン	¥ 62,500
CaNtury MODEL4000PCI 9インチLCD/DSTN	¥ 34,800
<プリンター>	
NEC Picty80L	¥ 11,800
キャノン BJC-250J	¥ 19,000
キャノン BJC-80V	¥ 35,000
キャノン BJC-430J	¥ 26,500
キャノン BJC-465J	¥ 49,500
キャノン BJC-700J	¥ 39,000
エプソン PM-750C	¥ 41,500
エプソン PM-2000C	¥ 55,500
<周辺機器>	
98NXデスクトップ用DIM I/O NX-SD41-32M	¥ 13,500
98NXデスクトップ用DIM I/O NX-SD41-64M	¥ 28,500
98NXデスクトップ用ECC I/O NX-ECC41-32M	¥ 15,500
98NXデスクトップ用ECC I/O NX-ECC41-64M	¥ 31,800
98NXノートパソコン用EDO I/O NX646-32M	¥ 13,000
98NXノートパソコン用EDO I/O NX646-64M	¥ 24,500
EDO I/O NE-EDO-32MX2T	¥ 21,800
ECC EDO I/ONE-ECC-32MX2T	¥ 23,500
EDO32Mx2枚 富士通 FMV-M64E	¥ 18,800
ビデオコンバーター 電波 XRGB-1	¥ 19,500
デジタルカメラ SONY DSC-F3	¥ 46,000
デジタルカメラ SONY MVC−FD7	¥ 60,800
WIN用スキャナー EPSON GT-5500WINP/S	¥ 36,000
WIN用スキャナー EPSON GT-9500WIN	¥ 67,500
<音源>	
サウンドボード NEC PC9801-86	¥ 16,500
ローランド SC88PRO	¥ 60,800
ローランド SC88ST/PRO	¥ 44,000
ローランド ミュージ郎88Pro DTM88PKW(KB付)	¥ 73,800
ローランド ミュージ郎88Pro DTM88PRW	¥ 69,800
ローランド S-MPU-II N	¥ 15,500
CASIO SZ-70W(MIDI内蔵スピーカ)	¥ 10,000
<MO・HD・CDR・FD>	
I/O UHDS-H4.3G	¥ 45,000
I/O UHDS-H4.3G/UPCI	¥ 54,500
I/O UHDS-H2.1G	¥ 29,800
I/O UHDIS-4.3G	¥ 44,000
I/O MOF-640/SPCI (外付640MMOPCIバス)	¥ 64,800
I/O DVD-AB2 (内蔵DVD-ROM)	¥ 22,000
I/O DVD-AB2/GV (内蔵DVD-ROM.)	¥ 43,800
I/O CDV-PX24 (外付CD)	¥ 21,800

<ワープロ>
各社広告に載っていない機種も大特価で販売中です!!

NEC JX35SA	¥ 73,000
NEC JX55MA	¥ 92,000
NEC JXS700	¥148,000
シャープ WD-M800	¥108,000
シャープ MR-2	¥162,000
東芝 JW-V865	¥108,000
東芝 JW-V860	¥ 93,000
東芝 JW-F510	¥ 40,000
富士通 オアシスLX6000	¥ 98,000
カシオ CX-8000	¥ 84,000
<電子手帳・モバイルギア・ムービー>	
NEC MC-CS12	¥ 48,000
カシオ カシオペアA51	¥ 38,800
SHARP MI-506	¥ 61,000
SHARP MI-506DC	¥ 90,000
SHARP A-Z500	¥ 6,500
SHARP PA-Z300	¥ 5,500
SONY DCR-TRV7+IF9	¥141,000
SONY DCR-TRV7+IF7	¥135,000
SONY DCR-PC10+IF1	¥164,000
SONY CCD-TRV92+IF9	¥110,000
SONY CCD-TRV92+IF7	¥105,000
パナソニック NV-DJ100+DS5	¥190,000
パナソニック NV-DS5+DS5	¥123,000
パナソニック NV-DE3+DE3	¥103,000
シャープ VL-PD1+KT96	¥136,000
シャープ VL-DC3+KT95	¥125,000
ビクター GR-DVL+V86	¥155,000
ビクター GR-DVM1+V85	¥ 85,000

その他何でも見積り迅速にFAX致します。FAX専用回線の方のみ

新品高額即買取OK!!

●新品買取相場は、TELでお問い合わせください。
●商品はすべて新品! もちろん"メーカー保証付"です。
●商品在庫および価格は常に変動しております。必ずTELにてお問い合わせ下さい。
●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
●買取、下取りもOK!!TEL、ハガキFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
●業者の方大歓迎!!5千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
●MSX,TOWNS,X68000,PC88も取り扱い中です。3号店トムではソフトを超高価にて買い取ります。TEL.06-649-1098

中古コーナー (一例)

中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 V200M7（S7は1万円安、V166S7は3万円安）	140,000〜	170,000〜
PC9821 VIO/S5（V12は1万円高、V13は2万円高）	45,000〜	65,000〜
PC9821 VIO/S7（V12は1万円高、V13は2万円高）	55,000〜	75,000〜
PC9821V16 S5（M7は2万円高）	70,000〜	90,000〜
PC9821 V2OS5（M7は2.5万円高）	85,000〜	115,000〜
PC9821Ce2 モデルS2（Ceは1万円安）	25,000〜	35,000〜
PC9821Cs2S3,Cb/2D,Cb2B,Cb/2T	30,000〜	45,000〜
PC9821Cx2/SI5T (17Tは1万円高、CX3は1万円高)	40,000〜	60,000〜
PC9821Ct20（Ct16は4万円安）	130,000〜	155,000〜
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は1万円高)	50,000〜	60,000〜
PC9821 Na7/H5（H3は1.5万円安、H7は1万円高）	80,000〜	100,000〜
PC9821Nr166X30F（NW150は3万円安）	210,000〜	250,000〜
PC9821Ne,Ne2（Ndは1万円安）	25,000〜	40,000〜

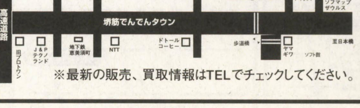
クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク
(フクイマサキ)

●2号店プロトワン&3号店トム→■



※最新の販売、買取情報はTELでチェックしてください。

代金引き替えOK! 超低金利ローンOK!!
※NEC新製品に関しては、TELにてお問い合わせ下さい。

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,MSX,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

Ls150S14C,D（Ls13D10は5万円安）	170,000〜	190,000〜
PC9821Nr13D10A.B（NW133D14は4万円高）	100,000〜	130,000〜
PC9801NS,FA/U2,BX,BA,BX2,BA2,BX3	5,000〜	10,000〜
PC9801NS/R（NS/T,NS/L40は1万円安）	15,000〜	24,000〜
PC9801NC (NXC,NACは1万円高)	17,000〜	28,000〜
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	17,000〜	28,000〜
PC9821Lt2/7A（La10S8は5万円高）	45,000〜	60,000〜
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は2万円安）	65,000〜	85,000〜
PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は4万円高）	80,000〜	100,000〜
PC9821Na13/H10（C10は1万円安）	135,000〜	160,000〜
PC9821Nr15/S14F（S10は2万円安）	150,000〜	180,000〜
ペンティアム100,DOS/V機（PI133は1万、P200は3万円UP）	30,000〜	45,000〜
アダルトゲーム、CD-ROM、LDソフト高価買取中	直接宅配便でお送り下さい。	
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	8,000〜	20,000〜
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	15,000〜	40,000〜
MSX用ディスクドライブ	8,000〜	15,000〜
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	8,000〜	20,000〜
X68K エキスパートI,II/スーパー（1万円高）	20,000〜	35,000〜
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	8,000〜	16,000〜
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	5,000〜	10,000〜
X68000XVI (コンパクトは2万円安、CZ500は7万円高)	50,000〜	80,000〜
FMタウンズIIフレッシュ（TVは1,5万円高）	15,000〜	35,000〜
FMタウンズマーティ（プレイステーションは3千円UP）	5,000〜	10,000〜
MSX用プリンターFS-PC1(PA1、PW1、FICは4千円安)	5,000〜	12,000〜
15インチマルチスキャンモニター（17インチは1万円高）	10,000〜	18,000〜
リブレット50（30は2万円安、60は2万円高）	60,000〜	80,000〜
ミュージ郎SC88PRO（SC88PROは1万円安）	40,000〜	50,000〜
電波 XRGB-1	10,000〜	14,000〜
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特典（ソフトのみ）：● 3万円以上 500円引き ● 5万円以上1000円引き ● 10万円以上2000円引き

（見方はメーカーごとのアイウエオ順）

Windows95・シミュレーション・RPG・他

● (アートディンク)－8,490円A列車で行う完全版, 7,230円ザ・セトラーズII, 6,140円ルナテックドーン前途への道標, エクストリーム・アサルト,
● (アスキー)－各8,230円(2D格闘・シューティング・RPG)各ツクール,
● (EAビクター)－各6,980円ニードフォースピード2, シンジケートウォーズ, 各8,780円ダンジョンキーパープレミアム, USネイビーファイターファイナルミッション, ウイザードリィネメシスアドベンチャー, ULTIMA ON LINE,
● (イマジニア)－7,980円快刀乱麻プレミアム版(通常版は6,980円),
● (ガイナックス)－各11,680円鋼鉄のガールフレンド, プリンセスメーカー2, 各5,380円新世紀エヴァンゲリオンコレクターディスクVol.1～Vol.5, 新世紀エヴァンゲリオンスクリーンセーバーVol.1～Vol.2,
● (キングレコード)－各4,980円スレイヤーズはいぱあ・TV・NEXT,
● (グラムス)－各6,680円フライトコマンダー, ロンメル装甲師団1941, アドバンストシヴィライゼーション文明の曙, D-DAY,
● (ゲームバンク)－各6,580円大逆鱗II, デストラクションダービーII,
● (光栄)－11,300円三国志VI, 7,200円毛利元就, 各6,380円大航海時代外伝, 大航海時代II, 水滸伝天命の誓い, 各11,300円信長の野望将星録withP, ウイニングポスト3withPキット, 9,680円提督の決断III, 7,980円トップマネジメントII,
● (工画堂)－各8,990円シークエンスパラディウム, シュヴァルツシルトEX,
● (コナミ)－各5,730円ときめきメモリアルforever, ウキウキ弁当箱,
● (システムソフト)－4,880円大戦略V, ヴァリューパック, 各7,980円17歳～My Dear Angel, 大戦略マスターコンバット2, ハイブリットエンジェル, 7,230円BOYS BE…,
● (シンアイ商会)－8,380円RIVEN THE SEQUEL TO MYST, 5,980円DIABLO(J・マ付), 7,850円DIABLO豪華マニュアル付,
● (シンフォレスト)－各3,280円日本百名山第1集～第5集,
● (小学館)－各5,480円鉄道運転シミュレーション京成スカイライナー東武東上線,
● (セガ)－各7,980円ラストブロンクス, セガツーリングカーチャンピオンシップ, 8,750円バーチャファイター2スペシャルパック, 6,980円マンクスTT,
● (TGL)－各7,680円エンブレイス, バトルアスリート大運動会, 戦国美少女絵巻・空を斬る!!, 魔法使いになる方法・夢見る…, ファーランドサーガ時の道標, 9,990円ファーランドストーリー四つの封印,
● (日本クリエイト)－9,290円野球道3&EXスペシャル, 5,980円天地無用,
● (日本ファルコム)－各5,830円ロードモナークPro, ソーサリアンフォーエヴー, 各7,980円ヴァンテージマスター, 7,200円新英雄伝説プレミアム版,
● (バロック)－7,680円Midgard－ミッドガルド,
● (バンダイ)－5,220円SDガンダムウォーズ, 各7,850円ガンダム・バーチャルモデラーライト, (Proは17,500円), ガンダム0079, 6,070円CARD SDガンダム外伝,
● (ビクターインタラクティブ)－2,480円たまごっちCD-ROM,
● (ファミリーソフト)－5,730円初恋ばれんたいん(限定版は7,980円),
● (風雅システム)－7,680円アマランス1, 6,980円アマランスKHリミックス,
● (富士通)－7,830円エーベルージュスペシャル…, 7,390円エーベルージュ2,
● (ホクショー)－9,420円GE・TENIII～全世界大戦異聞,
● (ボーステック)－7,980円銀河英雄伝説V, 6,130円礎いしずえ(3/下), 4,980円銀河英雄伝説IV EX LOW COST版, 銀河・スクリーンセーバーVol2,
● (ポニーキャニオン)－各5,780円トレインシュミレーター東海道本線, 東北本線, 西部新宿線, 京浜急行, JR四国①, 小田急線, 各4,980円ウキウキ釣り天国2/波止の五目釣り, 3/人形島のボート釣り,
● (マイクロプローズ)－7,730円マジックザ・ギャザリング完全日本語版,
● (マイクロキャビン)－8,980円紺碧の艦隊2アドバンスト, 各5,380円ロードス島戦記, ロードス島戦記II,
● (マスターピース)－8,980円ザ・コンビニまるごとセット, 各5,780円トラフィックコンフュージョンII, ザ・コンビニ,

フライトシミュレーター

10,530円M・Sフライトシミュレーター98, 7,380円シエラ・プロパイロット, 各7,980円ジェットファイターIIIプラチナエディション, iF22 Raptor, F-22 Aia Dominance Fighter, 8,230円スーパーエアーコンバットII,

Win95・将棋・囲碁・麻雀・他

各10,780円手談対局II, 囲碁好敵手, AI囲碁6, 森田将棋97, 柿木将棋2, 対局囲碁平成棋院, 最強の囲碁パワーアップ版, 各8,580円将棋最強3, 蒼龍(麻雀), 戦略将棋, 各8,230円棋太平, 麻雀大会スペシャル, AI将棋Ver2,

Win95ビジネス・ユーティリティ・その他

● (アーク情報システム)－各10,750円CD革命/Vitual, /Speed,
● (ウイニングラン)－8,230円CLEAN SWEEP Ver3.0, 8,980円QEMM9, 8,230円シマンテックビジュアルページ1.0日本語版, 8,230円C言語マスターめじろ+2.0, (+Ver1.5は33,430円), 8,530円Disk X Tools Ver4.0, 17,500円読取革命Ver2.0, 6,550円GF95 Advanced Ver2.0, 5,860円G・CREW5, 10,750円マイクログラフィックスDRAW6, 12,300円ULTRA KID, 8,230円お料理マムまるごとパック, 7,390円家計簿マム2, 各7,380円算数伝説ドラゴンクリスタルを探せ, ハイパー家計簿,
● (ソース)－各10,350円驚速95, 超速95, 9,540円携速95, 4180特打, 7,980円スグレモ98,
● (富士通)－27,600円F-BASIC97, 7250円Klik&Play, 14,300円クリック&クリエイト, 15,980円広辞苑第四版カラー,
● (市川ラボトリー)－25,800円Daisy Art97, 9,990円デイジーコラージュVer2.0,
● (マイクロソフト)－10,800円ファミリーパッケージ97, 15,980円エンカルタ98, 13,600円ヴァーチャルミュージくん2, 34,300円ミュージくん2, 15,800円Music Pro for Windows Ver3.0,

Windows95(18禁)

● (r・アアル)－5,380円ラビットヘリックス, 6,480円M・HARD, 各6,980円LOFTY FORM, ROSE・BLOOD, ZEST to fantasy,
● (アイル)－各6,750円デュアルソウル, 魔女狩りの夜に,
● (アクティブ)－6,480円Heart Work, 5,750円もにもにっくす,
● (アーヴォリオ)－各5,750円注射器, SEX2, 6,480円STARS,
● (アリスソフト)－6,780円アリスの館4・5・6, 6,120円鬼畜王ランス, 各5,280円かえるにょぱによ～ん, 戦巫女(一般), 夢幻泡影, 各3,480円ランスIV, ALICEの館3, 闘神都市II, 各2,780円ランス4.1, ランス4.2, アンヴィヴァレンツ, 4,980円DSP全部, 2,050円闘神都市IIそして…それから,
● (イメージクラブ)－5,730円ブラッドシード2, 第二次淫従接解,
● (イリュージョン)－各5,680円デスブラッド, 禁じられた遊び, 乱交女体釣り, 監禁, 生本●, 裏マンション発禁,
● (ウラン)－各5,490円ガールドールトーイ, ハイスクールテラストーリー,
● (XYZ)－各6,680円女神の雫, リベンジ,
● (エクセレンツ)－各6,680円久遠～, ハートの破片, 夕霧, 世紀末遅魔伝つむぎちゃんSOS, VRデート五月倶楽部2, 君の名はDiamond, クエント～忘れ得ぬ日々に～,
● (エルフ)－各6,180円臭作, 遺作, 6,890円同級生2, 各5,490円河原崎家の一族, 野々村病院の人々,
● (ア行その他メーカー)－各6,980円スタープラチナ, あいるみすてぃ～く, 各6,480円She'snーシーズン, くすり指の教科書2,
● (カクテルソフト)－4,980円きゃんきゃんバニー1Primo限定版, 各5,730円Piaキャロットにようこそ!!II, 晴れのち胸さわぎ,
● (Guilty)－各5,780円お兄ちゃんへ, 告白,
● (カ行その他メーカー)－各5,730円X-Change, 復讐, マッドパラドックス2, 6,580円TEEN,
● (ジェイボックス)－各6,480円ファニーハニー, 幻影調教倶楽部,
● (シーズウエア)－各5,730円DIVI-DEAD, 寿, メイド物語, 各4,990円CD・girls, ゼノン, 愛が見えはじめたら,
● (ジャストシステム)－各6,480円ポムポムプリてぃパフェ, まじょっ子ぱらだいす, 4,990円エロでん,
● (ジャニス)－各4,530円卒業旅行, 卒業写真2,
● (ジャパンホームビデオ)－7,980円戦え!, セクティ1Act2獣愛,
● (13cm)－各6,480円飼う, 密猟区, 48～図形の恋,
● (Jam)－6,680円ネイルズ, 4,630円チェリージャム,
● (SCOOP)－各4,990円カオスQUEEN遼子#3, #2, #1, 各6,480円お嬢様を狙え, バウンティはんたあルディ,
● (ソニア)－各6,980円VIPER-F40, 初回限定版(電卓付), VIPER-GTS, VIPER-V12, VIPER-V10, 7,730円VIPER-V16, 6,140円VIPER-V6, 各2,980円VIPERデジタルイラストレーションズ①～⑤,
● (サ行その他メーカー)－各6,480円悪夢95, Be HAPPY, 各5,730円聖翼学園セラフィタ, 放課後はフィアンセ, TAXI幻夢護ACT2, 涙, 4,990円おねえちゃんビデオ, 3,120円あひるのパンツ, 6,980円クレイジーナックルII,
● (D・Oディオー)－各7,530円虜2, ブランマーカーTwin,
● (ディスカバリー)－各6,480円魅惑の調書, 殻の中の小鳥, 各5,730円淫従の堕天使, DIS COND,
● (テトラック)－各6,480円プライベートガーデン, 教育実習,
● (天津堂)－6,630円マーシャルエイジ2, 4,320円マーシャルエイジ,
● (トラッシュ)－各6,980円Shift!－シフト, 夢現, 悪霊学園レイコ, 各6,150円DOOP, 乱蝶,
● (タ行その他メーカー)－4,980円嫉－そねみ, 6,630円テイルスナイト,
● (にくきゅう)－各6,380円無垢2, 追跡者, トラウマ,
● (ビジョン)－各5,730円発情生, 学園性白書, 禁じられた遊び,
● (FAIRYTALE)－5,890円Natural, 4,980円バーチャコール2, 各6,380円同窓会, AKIKO HARD, バーチャコール3, 4,980円同窓会Art Collection初回特典版,
● (フォアナイン)－各3,680円武神伝承, 刻視夢想,
● (フォスター)－各6,980円迷子の気持ち, 花の記憶第三章,
● (ぷち)－7,730円メタドールA1, 6,140円SWEE PERS!
● (PIL)－各6,430円SADISTIC MEDICINE, 地獄SEEK,
● (ブラックパッケージ)－各6,980円誓いのエッセンス, 猟奇の檻第2章,
● (ベクター)－各5,980円前夜祭, 研修医, 狂宴悦楽のレクイエム,
● (ベルダ)－各4,260円あゆ, なお, 5,730円みお&みほ, 各4,880円かりん, ルームメイト, なぎさ100%, 追憶, アドラスティア, 逢いたい時に君はいない,
● (ボンびいボンボン)－各6,480円朧月都市, 護人,
● (ハ行その他メーカー)－各6,480円骸むくろ, マーズ・ボール, 各5,780円裸唇燃える真紅の月に, 月光獣, クイーンオブダークサイト, 邪淫獣神伝JEVALD, 各6,980円雪降る季節へ, R・K, 哀・奴隷, 黒い衝動, 各4,980円ねこねこずう, 乞天使,
● (May Be)－各6,130円ぎりぎりパラダイス, 脳力者, や・く・そ・く, 欲－むさぼり, ブラインドゲーム,
● (ミスティ)－4,980円娘々ドリーム, 5,730円三色コロッケ,
● (ミンク)－4,850円ミンク大作戦, 8,280円GOKKO3, 各6,230円しゃぶり姫, 魔性の貌, ツーショットDiary95,
● (モーション)－各5,730円唯香ちゃんとのべつくまなし, 淫欲の迷宮,
● (マ行その他メーカー)－各5,730円Dicekiss, えねま, 思春記,
● (Leaf)－各6,750円雫・しずく, 痕・きずあと, To Heat, 各1,980円初音のないしょ, さおりんと一緒,
● (リセアン)－各3,980円制グラ97, 第3章, 第2章, 第1章, 各5,980円エンジェルリップス, 制グラ・96ザ・グランドファイナル,
● (リビドー)－各6,480円Rhythm, リビドー7インパクト, 放課後恋愛クラブ, 放課後マニアクラブ, 5,780円女の子の仕組み,
● (ラ行その他メーカー)－6,930円アエティール, 6,480円マージナルポイント, 各3,750円淫DAYS, 淫DAYS2,

PC9821(3.5″)18禁

各6,890円同級生2, 下級生, YU-NO, DOOP・卒業II, 各4,980円聖翼学園セラフィタ, 人間昆虫・覗き, タニア, スタートラップ, 銀白色の楽園, うきうきアイランド, バウンティハンタールディ, 魔人形, 好き!, メリーゴーランド, 学園トライアングル, M HARD, OL操作網, 各3,500円PETいんが～, ぽわぞん, エレスト夢の精, ねこまんまEX, 柊坂の旧館, ガラスの運命, フロンティア,

PC9821(3.5″)ゲーム一般

各4,980円三国志復刻版, フィニッシュホールド, ブランディッシュリニューアル, ブラフ超神伝(タクティカルコンバットSLG), エルスティデア(RPG), エクスランダー(RPG), 各5,980円メルテイランサー, ザナドウ2, REMIX, ソードダンサー凶神の女神(RPG), ストロングホールド(RPG),
● (ケイエスエス)－各7,880円メンゾベランザン, リステリクテッド・エリア, 各4,300円ヒーローオブランス, HILLSFAR, ドラゴンストライク,

FM-TOWNS

各4,980円サイレントメビウス(中), ダークサイドオブジーン(RPG), サムライスピリッツ, ATLASII, 遙かなるオーガスタ, 各5,980円ゴルフLINKS386Pro, 後漢志,

X68000

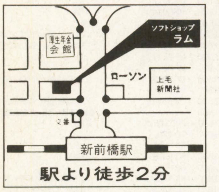
各3,980円パロディウスだ!(中), ストリートファイターIIダッシュ(中),

アダルトアニメビデオ－CD

各4,430円奇妙な果実・綺麗, 愛玩少女, 聖少女, 拘束, SEEK Vol.1, Vol.2, イエロースター, 各3,380円WAKEUP!!アリア, ミネルバの剣士4, 5,

ゲーム機・ハード, 周辺機器, その他

19,600円PC3D Engine2電脳戦機バーチャロン, 22,800円XRGB-1, 17,800円DISPL(ディスプル), (6,950円セレクティ21), (5,980円セレクティ15), 15,800円N88日本語BASIC(86)(Ver6.3)NEC PC-9800シリーズ全機種, 2,520円MO-640三菱1枚, 550円3.5″2HDマクセル10枚, 17,300円Micro Soft Side Winder Force Feed Back Pro 5,250円Micro Soft Side Winderゲームパット



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

● 上記の価格には消費税５％が含まれています。ご注文はTELかハガキ又はFAXで。

送金方法
● 送料は郵送の場合、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。宅急便は地域により異ります。郵便の期日指定は別途料金がかかります。
● 代金引換は郵便、宅急便それぞれ420円より、金額により異ります。
● 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。（郵便振替の方は通信欄に記入）郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
● 発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
● その他取扱い品、セガサターン、PC-FX、SFC、任天堂64、X68000、FM-TOWNS，PS，他。

● 営業時間　火曜～木曜12：00～20：00、金・土11：00～20：00、日祭10：00～19：00
定休日　祭日を除く毎月曜日
● 掲載されていない商品は御問合せ下さい。
（各機種特価品ソフトリスト御希望の方は機種名を記入し、80円切手2枚同封して下さい。）

パソコン・AV専門店
ソフトショップ ラム
☎027-253-7594　FAX027-253-4369
〒371-0843 前橋市新前橋町１７－１３

けっこう安い 旧機種から新機種まで パソコン全国通販

業者価格で 新品 中古 高額買取

ホームページ情報

・オークションコーナー
様々な機種をお客様の好きな値段でオークションして頂くコーナーです。
・超特価コーナー
１品限りのお買得品、アウトレット品など特価情報が盛りだくさんのページです。
・本日の在庫コーナー
最新の在庫情報、オーダーフォームにて簡単にご注文いただけます
・ホームページ作成いたします！
即戦力になる業務用ホームページ作成いたします。ドメイン取得などのサービスも行っています。お気軽にご連絡下さい。

ご注文方法

①在庫確認後、ご注文下さい。［お電話 FAX ホームページ］
②お支払い方法を決めて下さい。［銀行振込 郵便振込 代金引換］
③振込の場合は入金確認後、代金引換の場合は即日発送いたします。

買取方法

新品・中古共まず査定いたしますので お電話、FAX、ホームページにてご連絡下さい
★最新リストはＦＡＸにてお送りいたしますので「リスト希望」と明記の上送り先を書いて送信下さい、又ホームページでもご覧になれます。
★ご来店のお客様はカードでのお支払いＯＫ
★右記リスト以外にも色々あります（取寄も可能）
★複数台ご購入の場合さらに値引します お気軽にご相談ください　担当）中本
★発送はクロネコヤマト便にて、全国どこでも送料は￥１５００、代引き手数料は￥１０００

WINDOWSマシン デスクトップ

FUJITSU FMV513D5 ¥79,800
(Pentium133 16MRAM 1.2GHDD 4xCD ｻﾝﾌﾟﾗ Win'95付)
DEC Celebris FR955JA-WD ¥72,800
(Pentium133 16MRAM 1.2GHDD 4xCD ｻﾝﾌﾟﾗ ﾐﾚﾆｱﾑ2M)
FUJITSU FMV510D5P6 ¥72,800
(Pentium100 32MRAM 1.2GHDD 4xCD Win'95付)
COMPAQ XL575M1050W/CDS ¥59,800
(Pentium75 16MRAM 1GHDD 2xCD ｻﾝﾌﾟﾗ)

NEC PC98シリーズ デスクトップ

<<< CPU 486以上のマシン >>>
9821Xa10/C8 ¥84,800
(Pentium100 32MRAM 3.5″ 850MHDD 4xCD)
9821Xe/U7W(SX-33 3.5″ 200MB) ¥34,800
9821As3/U2(DX2-66 3.5″ 86) ¥45,800
9821As/U2 (DX-33 3.5″ 86) ¥34,800
9801BX4/U2(DX2-66 3.5″) ¥32,800
H98SU8-100(SX-20 3.5″ 100MHDD 4M増) ¥27,800
9801BX/U2 (SX-20 3.5″) ¥19,800
9801FA2 (SX-16 5″ FM) ¥16,500
<<< CPU 386以下のマシン >>>
9801DA/U2 (386DX-20 3.5″ FM) ¥17,800
9801DA2 (386DX-20 5″ FM) ¥12,800
9801RA2 (386DX-16 5″) ¥9,800
9801EX2 (286-12 3.5″ FM) ¥9,800
9801RX2 (286-12 5″) ¥7,500
★ 各本体には、ＨＤＤ付きモデルもあります。★

NEC PC98シリーズ ノート、ラップトップ

9821Na12/H10 ¥145,000
(Pentium120 16MRAM 1GHDD 4xCD 10.4″TFTｶﾗｰﾉｰﾄ)
9821Ne (486SX-33 TFTｶﾗｰ 8M) ¥65,800
9801NS/R (486SL-16 ﾓﾉｸﾛ) ¥39,800
9801NC (386SX-20 TFTｶﾗｰ) ¥49,800
9801NS/T (386SL-20 ﾓﾉｸﾛ) ¥32,800
9801NS/E (386SX-16 ﾓﾉｸﾛ) ¥29,800
ﾉｰﾄ用HDD 40M ¥6,500/80M ¥8,800/340M ¥19,800 等

モニタ

PC-KM173R(17″ﾏﾙﾁ 640*400-1280*1024) ¥49,800
PC-KM172 (17″ﾏﾙﾁ 640*400-1280*1024) ¥45,800
RD-15G (15″ﾏﾙﾁ 640*400-1280*1024) ¥35,800
PCXCV-AC (15″ﾏﾙﾁ 640*480-1024*768) ¥25,800
FA34(14″ﾏﾙﾁ 640*200～800*600 X68k OK) ¥19,800
その他１５／１７インチ ﾏﾙﾁｽｷｬﾝﾓﾆﾀ ¥19,800～
KD-881 (15″ 0.28mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K) ¥6,500
その他９８０１ノーマルモニタ ¥3,800～

プリンタ

ｲﾝｸｼﾞｪｯﾄﾌﾟﾘﾝﾀ (NEC CANON EPSON 等) ¥7,800～
PR201ｼﾘｰｽﾞ (15″ ﾄﾞｯﾄｲﾝﾊﾟｸﾄ方式) ¥7,800～
PR101ｼﾘｰｽﾞ (10″ 熱転写方式) ¥5,800～
その他旧型プリンタ ¥3,800～

ハードディスク

FA FS FX 等用 内蔵 １００M SCSI ¥14,800
DA DX RA21 等用 内蔵 １００M SCSI ¥12,800
DA RA DX RX RL等用 内蔵 ４０M ¥6,500
外付 １G（９８用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付）¥27,800
外付５４０M（９８用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付）¥21,500
外付３４０M（９８用 SASIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付）¥18,800
外付１００M（９８用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付）¥12,500
内蔵 １G（DOS/V,98 ＩＤＥ）¥18,500
内蔵５４０M（DOS/V,98 ＩＤＥ）¥12,800
★ 内蔵型は、本体とセットなら割引します ★

フロッピードライブ

外付 8ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付) S ¥12,800 / W ¥19,800
外付 5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付) S ¥6,800 / W ¥9,800
外付3.5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付) S ¥7,800 / W ¥11,500

メモリ

72P SIMM NP 8M ¥2,500 /16M ¥5,800 /32M ¥12,500
30P SIMM NP 1M ¥800 /2M ¥1,500 /4M ¥3,000
98汎用(Cﾊﾞｽ) 2M ¥3,500 /4M ¥6,500 /8M ¥11,000
FA DA RA H98 等の内蔵 2M ¥3,500 / 4M ¥5,800
98用２M汎用SIMM(PC9801-61U XMC-2000等) ¥2,800
98ﾉｰﾄ用ﾗﾑｶｰﾄﾞ 4M ¥4,800 /6M ¥7,800 /8M ¥9,800

ビンテージモデル（かなりの旧機種）

SHARP X1／X68K／MZ ¥9,800～
富士通 FM7／8／77／R／ﾀｳﾝｽﾞ ¥9,800～
NEC 60／66／80／88 ¥7,800～
各社 MSX／MSX2／MSX2+ ¥5,800～
パソピア7、SMC－777等の珍機種も豊富に有
その他、さらにビンテージも有り。買取も大募集！

その他

外付SCSI CD-ROM 2倍速 ¥7,800 / 4倍速 ¥12,800
内蔵IDE CD-ROM x4 ¥5,800/x8 ¥9,800/x20 ¥19,800
モデム 2.4k ¥2,500 / 14.4k ¥3,500 / 28.8k 6,800
各種マウス ９８用 ¥1,000～／DOS/V用 ¥1,000～
音源ボード(FM ｻﾝﾌﾟﾗ ８６等 98,DOS/V) ¥5,800～
各社ｸﾞﾗﾌｨｯｸｱｸｾﾗﾚｰﾀﾎﾞｰﾄﾞ ¥7,800～
各社SCSIボード(98,DOS/V) ¥5,800～
コプロセッサ, ODP各種(487,387 等) ¥1,800～
MACディスプレイ変換コネクタ ¥1,000

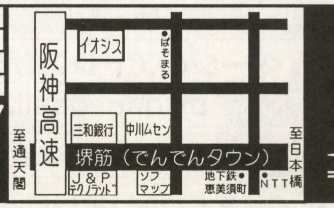
今月の 原田店長 これはイケてる！コーナー

PC-9801BX/U2 ¥12,800
(CPU:486SX-20 RAM:1.6MB FDD:3.5″x2 IDEHDD増設可)
8MBSIMM(8MB 72Pin パリ付)2枚で ¥3,500
各社ﾏﾙﾁｽｷｬﾝﾓﾆﾀ(15″/17″) ¥17,000～
Diamond EDGE3D for PC-9821 ¥4,800
(SB互換付3Dｸﾞﾗﾌｨｯｸｶｰﾄﾞ 2MB ﾊﾞｰﾁｬﾌｧｲﾀｰｿﾌﾄ付)
★★★★★★ 高額買い取り大募集！ ★★★★★★★
Pentium 60～ 90の本体(98ｼﾘｰｽﾞ,DOS/V) ¥18,000～
Pentium100～166の本体(98ｼﾘｰｽﾞ,DOS/V) ¥30,000～
IDEﾊｰﾄﾞﾃﾞｨｽｸ 1GB～ ¥10,000～
PC9821A-MATEｼﾘｰｽﾞ ¥10,000～
インターネットにて、ネットオークション開催中！
多彩なコーナー有、アクセスお待ちしています。
その他色々有、こまめに電話を入れてチェック！
ＬＩＳＴにないマシンも「掘り出し超特価！」にて
毎日在庫商品は変動します、お問い合わせ下さい！

お近くの方は是非ご来店ください。お待ちしてます

ホームページアドレス	http://www.iosys-net.com/
メールアドレス	sales@iosys-net.com
銀行でのお振り込み先	三和銀行 恵美須支店 普通3716132 イオシス
郵便でのお振り込み先	記号：14150 番号：80849701 イオシス

TEL(06)631-6695　FAX(06)631-6697
営業時間１１：００～１９：００　年中無休
ご注文の際は、在庫確認を必ずして下さい



イオシス
IOSYS
〒556-0005 大阪市浪速区日本橋 5-14-13

otto
コンピューターのおっと

爆安パソコン専門SHOP

通信販売 ご注文お問い合わせ（受付時間/10:00～18:00 定休日:土日祝日）

ご注文・お問い合わせ
03-5256-3801
（商品の性格上、店頭販売のみお取り扱いするものがございます）

24時間受付FAX. 03-5256-3850

otto Fax情報サービス 03-5256-5231

現在の在庫が一目でわかる!まず、Faxの受話器をとり、左記番号にダイヤルし、総合案内メニュー「0000#」を取り出して下さい。

商品名	主な仕様	価格
ノートパソコン		
Apple		
P.B 140(4/40)	68030(16)4/40/10'STN	¥29,800
P.B 5300Ce/117(M3828J/B)	603e(117)/32/1.1G/10.4TFT(800)	¥169,800
P.B Duo280C	68LC040(33)12/320/8.4'TFT	¥89,800
P.B1400C/117(M4856J/A)	603e(117)16/1G/11.3TFT(800)/6xCD	¥199,800
P.B1400C/133(M5576J/A)	603e(133)16/1G/6xCD/11.3TFT(800)	¥239,800
P.B1400Cs/117(M5292J/A)	603e(117)/16/750/6xCD/11.3DSTN(800)/336M	¥159,800
P.B145B	030(25)4/80/10'STN	¥29,800
P.B160	030(25)4/40/10'STN	¥29,800
P.B165c		¥39,800
P.B170	030(25)8/40	¥29,800
P.B180		¥39,800
P.B180C	030(33)4/80/8.4'TFT	¥49,800
P.B190Cs/66	68LC040(33)8/500/10.4'DSTN	¥109,800
P.B3400C/240(M5829J/A)	603e(240)16/3G/CD	¥378,000
P.B520	68LC040(25)8/160/9.5'DSTN	¥57,800
P.B520c	68LC040(25)8/160/9.5'DSTN	¥69,800
P.B5300Cs/100(M3967J/A)	603e(100)16/500/Ir/10.4"DSTN	¥119,800
P.BDuo230	030(33)4/80/9"STN	¥39,800
COMPAQ		
ARMADA 4130T M1080	P133/16/1G/11.8'TFT(800)/SBpro/W95	¥129,800
CON410C-M350W	486DX2-500 2/350/9.5"DSTNカラー	¥59,800
CONTURA 4/25C	486SL(25)4/120/9.5"(VGA)/パッシブカラー	¥39,800
ConturaAERO4/33C	486SX(33)4/250/DSTN(640x480)	¥29,800
LTE 5100 M810CD/CT	P(90)8/810/2xCD/10.4"TFT/W3.1	¥89,800
LTE5300M1350CD/CTFT	P133/16/1.35G/6xCD/12.1TFT(800)SB	¥99,800
DEC		
FR-P76WD-AJ	DX4/75MHz/8MB/3.5/528/9.5"TFT/W3.1	¥69,800
H.Ultra FR-P72WC-AJ	DX2(50)4/340/9.5'DSTNカラー/W3.1	¥59,800
PC425NC	486SX(25)4/200/9.5'DSTN Win3.1	¥28,000
DELL		
LM-P133ST	P133/24/810/4xCD/12.1(800)SB	¥144,800
XP4100C	DX4(100)8/525/PCMCIA/9.5"STNカラー/W3.1	¥59,800
XP4100CX	DX4(100)8/524/9.5'TFTカラー	¥69,800
XPI-P90T	P90/16/810M/10.4'TFTカラ-Win3.1	¥79,800
EPSON		
N15FA	P(150)ED032/1.35G/6xCD/12.1"TFT(SVGA)	¥179,800
PC-286BSTD	286,メ640K,3.5"x2,モノクロ	¥14,800
PC-286NF	V30(10),メ640K+1.25RAM,3.5'x1,モノクロ	¥9,980
PC-386NAE1		¥19,800
PC-386NARMNC		¥19,800
PC-386NAST	386SX(16)640K/3.5x1	¥19,800
富士通		
FMR5NL9C	SX(25)2.75/170/PCMCIA/モノクロLCD/MS	¥19,800
FMR5NT27A2	SX(20)/2.75/80/TFTカラー	¥26,800
FMR5NX26A2	80386SX(20)2/40	¥29,800
FMV43NT2C1	SX(33)4/170/10.4TFT	¥44,800
FMV43NT2C2	SX(33)4/170/10.4TFT	¥28,000
FMV475NLSS1		¥49,800
FMV50NAWJ1	P100/16/810/4xCD/11.3TFT(800)	¥119,800
FMV51NATXJ1	P(120)8/810/2xCD/10.4"TFT(1024)/SBpro互	¥129,800
FMV52NA2J5	P120/16/850/4xCD/11.3'TFT(800)	¥119,800
FMV52NU2S3	P(120)16/1G/6xCD/288モ/11.3"TFTカラー	¥139,800
FMV55NA3S1	P(150)ED032/1.6G/12.1"TFT(800)/288/SB互	¥199,800
FMV57NAXJ1	P(75)8/810/2xCD/10.4TFT	¥109,800
FMVNC13D	P133/16/1G/7.2DSTN/336M	¥119,800
FMVNU131	P133/32/1.3G/20xCD/11.3TFT(800)/336M/J	¥179,800
FMVNU133	P133/32/1.3G/20xCD/11.3TFT(800)/336M/W,E	¥189,800
FMVNU313D1	MMX133/32/1.6G/20xCD/12.1"STN(800)	¥148,200
IBM		
5523-S04	386(16)2/40/3.5"x1/9.5"16階調	¥19,800
PC370C(9545-QFD)	DX(75)8/TFT	¥59,800
PS-55Note N23SX		¥19,800
PS/55 Note 5523-S18		¥19,800
PS/55Note 5523-S04		¥19,800
PS/55Note N51SX		¥19,800
PS/55note (5523-S14)		¥19,800
PS/55noteN27SX	386SX(16)2/40/9.5'カラー	¥29,800
T.Pad 330Cs(5523-JBW)	486SLC(50)8/170/9.5'STNカラー-VGA/W3.1	¥49,800
T.Pad 550BJ(2437)	ジャンク品	¥9,800
T.Pad 5523-JVW	486SLC2(50)8/170/9.5'TFTカラー	¥49,800
T.Pad230Cs-FBW	DX2(50)4/520/7.8"DSTN/ Win3.1,ロータス,PCカー	¥49,800
T.Pad230Cs-YB7	SX33/12/270/7.8DSTNカラー	¥39,800
T.Pad330C(5523-JJW)	486SLC2(50)8/527/9.5'TFT	¥49,800
T.Pad340SSE(2610-JKF)		¥59,800
T.Pad380(2635-10J)	P150/16/1.08G/12.1"DSTN(800)	¥119,800
T.Pad380D(2635-3AJ)	MMX150/16/2G/8xCD/12.1TFT(800)/SB	¥219,800
T.Pad550BJ(2437-YVB)	SLC(25)4/120/9.5モノ/BJプリンタ内蔵	¥19,800
T.Pad560E(2640-40J)	MMX166/16/2G/12.1TFT(800)/SBpro	¥198,000
T.Pad720C(9552-JZB)		¥49,800
T.Pad750C(9545-3JK)	4/340カラー	¥49,800
T.pad345C(2610-EJF)		¥59,880
T.pad380D(2635-2AJ)	P150/16/1.3G/12.1DSTN(800)/8xCD/SBpro	¥179,800
NEC		
9801NA	SX(20)3.6/FD/3.5'x1/モノクロ640	¥49,800
9801NA/120C	486SX(20)3.6/120/3.5"x1/TFT640(16)	¥49,800
9801NA/C	SX(20)3.6/FD/3.5'x1/TFT640(16)	¥46,800
9801NA40/C	SX(20)3.6/40/8.9TFT	¥49,800
9801NC	386SX(20)3.6/FD/3.5'x1/TFT640(16)	¥39,800
9801NL/A120	386SX(33)1.6/FD/外付け3.5"x1/8.9"8階調	¥34,800
9801NS	386SX(12)640K/FD/3.5"x1/モノクロ(640x400)	¥9,980
9801NS-20	386SX(12)640K/20/3.5'x1/モノクロ640	¥19,800
9801NS/A	SX(33)3.6/FD/8.9'8階調/TypeIIx1/拡張B	¥39,800
9801NS/A120	SX(33)3.6/120/3.5'x1/8.9'8階調	¥42,800
9801NS/E	386SX(16)1.6/FD/3.5'x1/8階調	¥29,800
9801NS/E40	386SX(16)1.6/40/3.5'x1/8階調640	¥19,800
9801NS/L	386SX(20)1.6/FD/3.5'x1/8.9'8階調640	¥37,800
9801NS/R	486SX(16)1.6/FD/3.5'x1/8階調/拡張B	¥34,800
9801NS/R40	486SX(16)1.6/40M/3.3'x1/8階調	¥39,800
9801NS/T	386SL(20)1.6/FD/3.5'x1/8階調640	¥19,800
9801NV	V30HL(16)640K/FD/モノクロ640	¥19,800
9801NX/C	SX(20)1.6/‡8K/FD/3.5'x1/8.9'TFT(640)	¥39,800
9801NX/C120	SX(20)1.6/‡8K/120/3.5'x1/8.9'TFT(640)	¥59,800
9821La13/S14	P133/16(EDO)/1.4G/10.4'TFT(800x600)W95	¥139,890
9821Ld/260	SX(33)1.6/260/9.5DSTN	¥59,800
9821Ls12/D10D	P120/32/1G/11xCD/336モ/12.1'DSTN/W,E	¥159,800
9821Ls150/S14C	MMX(150)32/1.4G/CD/12.1TFT(800)336モ,J,L	¥229,800
9821Ls150/S14C2	MMX150/32/1.4G/11xCD/12.1TFT(800)336M/J,	¥229,800
9821Lt2/3A	DX2(50)8/350/Ir/9.5'TFT	¥59,800
9821NS/540W	DX2(50)5.6/540/3.5'x1/9.5'TFT(640)	¥59,800
9821Na12/H10	P120/16/1G/4xCD/10.4'TFT(800)/PCM/FM	¥129,200
9821Na12/S8	P(120)16/810/4xCD/12.1"TFT(800)/IR	¥149,800
9821Na15/X14	P(150)16EDO/1.4G/8xCD/12.1"TFT(1024)	¥199,800
9821Nb10/S10F	P100/16/1G/4xCD/10.4(800)TFT/95	¥139,800
9821Nb10/S8	P100/16/810/4xCD/10.4(800)TFT/95	¥129,800
9821Nb7/C8	P75/8/810/4xCD/10.4'TFT(640)/PCM/WIN3	¥109,800
9821Ne	SX(33)3.6/FD/9.5'TFT	¥54,800
9821Ne340/W	SX(33)5.6/340/9.5"TFT(640)	¥59,800
9821Nf/810W	P75/8/810/9.5'TFT(640)/PCM/TypeIIx2	¥79,800
9821Nm	DX2(50)1.6/FD/9.5'モノクロ/TypeIIx2	¥49,800
9821Nr12/D10	P120/16M(EDO)/1G/12.1'DSTN(800)	¥109,200
9821Nr13/D10B	P133/32/1G/8xCD/12.1'DSTN(800)	¥149,800
9821Nr15/S10	P(150)/16/1G/10xCD/12.1'TFT(800)	¥169,800
9821Nw133/D14C	MMX133/32/1.4G/10xCD/12.1DSTN(800)/336M	¥169,800
9821Nw133/D14D	MMX133/32/1.4G/11xCD/12.1(800)DSTN/W,E	¥169,800
LV13C/WDDAF1	MMX133/32/2.1G/20xCD/12.1DSTN(800)	¥179,800
N5200-3LC		¥19,800
N5200/03NS		¥29,800
N5222-12		¥19,800
SHARP		
AV1/575CD-95		¥99,800
MN-330-X13	MMX133/32/2.1G/20xCD/12.1"TFT(SVGA)	¥179,800
MN-5000D	P120/16/1G/10xCD/DSTN12.1/SBpro/Ir	¥139,800
MN-5100D	P(133)16/1.44G/10xCD/336モ/12.1'(800x600)	¥159,800
MN-5200	P150/16/1.4G/11xCD/12.1'DSTN(SVGA)	¥179,800
MN-5200Z	P(150)32/1.6G/10xCD/11.3'TFT(SVGA)336	¥189,800
MN-7230	P133/16/1.35G/6xCD/12.1TFT(XGA)/288M	¥209,200
PC-3010	486DX2(66)/8/340	¥59,800
PC-8901J	DX4(75MHz)8M/500/10.4"TFT/IR/サウンド	¥79,800
PC-S400	P120/16/1G/CD/SBpro/11.3'DSTN(800)	¥139,800
PC-W100	P133/16/1G/11.2'TFT(WIDE)/288M	¥179,800
PC-W100D	P133/16/1G/11.2DSTN(WIDE)/288M	¥199,800
SONY		
PCG-505	MMX133/32/1G/10.4"TFT(SVGA)/336M	¥179,800
SOTEC		
J2SX133	486(33)8/120	¥39,800
WinBook Quattro/V(J5P150X)	P(150)32/1.35G/6xCD/12TFT(XGA)/SB	¥187,900
WinBookBird100(S3P100)	P100/16/810/11.3'TFT(800)	¥97,000
WinBookBird133G	P133/16/1.35G/11.3"TFT	¥99,800
WinBookBird150G(S3P150G/S-A)	P150/16/1.35G/6xCD/11.3'(800)TFT/BS付	¥149,800
WinBookPro(J3DX4/100C)	486DX4(100)/8/540/10.4"DSTN(SVGA)	¥59,800
東芝		
AVS121WD		¥19,800
AVX341T(W)	DX2(40)4/340/9.5'カラー-TFT/MS	¥69,800
DynaBookV386/20SX60/VW		¥29,800
DynaBookV486C(CVS121TD)	SX(25)4/120/8.4'TFTカラー/漢字ROM(J31アプ	¥54,800
EVS081WD(J3100VS)	SX(20)4M,80M,一太郎 5,LotusR2.4J	¥29,800
EZV42501	486-25 4/340/9.6"モノクロ	¥39,800
FV4333CW	SX(33)8/340/9.5'STNカラー	¥99,800
GR0908TW(GTR590)	P(90)8EDO/810/11.3"TFT(SVGA)/Ir/SBpro互	¥99,800
J3100SX001-W	i386SX(20)2M/CGA	¥19,800
J3100SX021	386SX(16)640k/20/3.5'x1/モノクロ2階調	¥12,800
J3100SX041VW(J31SX4VW)	386SX(20)2/40/3.5'x1/モノクロ16階調	¥29,800
J3100VS 001WN		¥29,800
J31EZ001	i386SX(16)/2M/CGA	¥31,800
J31SX41P		¥19,800
Libretto30CTA (PA1236CA)	DX4(100)8/500/6.1'TFT アプリ付き	¥64,800
SS4332CW	SX(33)4/250/8'DDSTN	¥49,800
SS5755TW(SSR575/051CT/W)	P(75)ED08/520/9.5"TFT(仮想スクリーン)/SBpro互	¥84,800
SS5907TW(SSR590/071CT/W)	P90ED08/720/9.5'TFT(仮想スクリーン)/SBpro互	¥79,800
TECRA720CT/1.2(PA1219JW)	P133/16/1.2G/12.1'TFT(XGA)/288M	¥169,800
サテライト Pro420CDS/810(PA1225JS)	P(100)16/810/6xCD/11.3"DSTN(800)/SB/Ir	¥129,800
サテライト Pro420CDT/810(PA1225JD)	P100/8/810/6xCD/11.3'TFT(800)/SB/Ir	¥119,800
サテライト Pro440CDX/1.4(PA1241SA)	MMX133/32/1.4G/10xCD/12.1DSTN(800)SB/W,E	¥179,800
DTP		
Apple		
Centris610		¥29,800
Centris650	68040(33)8/230	¥29,800
Centris660AV	68040(25)8/230/2xCD	¥29,800
IIVx	030(32)5/160	¥19,800
IIfx	030(40)4/80	¥19,800
IIsi	030(20)4/FD	¥9,980
LC	68020(16)4/FD	¥9,980
LC630(12/350/CD無)	68LC040(33)12/350	¥34,800
LC630(12/350/CD有)	68LC040(33)12/350/2xCD	¥39,800
LC630(8/250/CD無)	68LC040(33)8/250	¥29,800
LC630(8/250/CD有)	68LC040(33)8/250/2xCD	¥44,800
LC630(???)	68LC040(33)12/350/CD	¥39,800
LCII	030(16)4/40	¥9,980
LCIII	30 1/20	¥13,800
P.M4400/200 STD	PPC603e(200)32/2G/x12CD/336M	¥129,800
P.M6100/60	PPC601(60)8/250/2xCD	¥37,800
P.M6100/60AV	PPC601(60)8/250/2xCD	¥39,800
P.M6100/66	601(66)8/250/CD	¥39,800
P.M6200/75	603(75)16/500/4 x CD	¥59,800
P.M7100/66AV	601(66)16/500/2xCD	¥64,800
P.M7100/80AV	601(80)16/500/2xCD	¥69,800
P.M7200/90	601(90)16/500/4xCD	¥79,800
P.M7300/180(M4946J/A)	604e(180)16/2G/12xCD	¥159,800
P.M7500/100	PPC601(100)16/1G/4xCD	¥119,800
P.M7600/200(M4947J/A)	604e(200)32/2G/640mo/12xCD	¥189,800
P.M8100/100	601(80)16/500/2xCD	¥98,000
P.M8100/80	601(80)16/500/2xCD	¥88,000
P.M8100/80AV	601(80)16/500/2xCD	¥98,890
P.M8500/120	604(120)16/1G/4 x CD	¥179,800
P.M8500/150(M4921J/A)	PC604(150)32/2G/4xCD/VC/10BaseT/KT7.53	¥198,000
P.M9500/150	604(150)32/2G/4xCD	¥199,800
Quadra 610		¥39,800
Quadra 800		¥39,800
Quadra700	68040(25)	¥29,800
Quadra840AV	68040(40)8/500/2xCD	¥42,800
Quadra900	68040(25)8/160	¥39,800
Quadra950	MC68040(33)	¥39,800
COMPAQ		
DESKPRO 66M-M510	DX2(66)8/510/3.5'FD	¥19,800
DP575/4M420W-QV	P75/8/420	¥29,800
DP590/4M420W-QV	P90/8/420/W3.1	¥39,800
DeskPro 590/4M720-MX	P90/16/720/3.5'FD/W3.1	¥44,800
DeskPro XE560 M270W	P60/8/270 英語版	¥27,800
DeskPro2000/5133M2500	P(133)259	¥69,800
DeskPro2620/2500CD	Pro20016/2.5G/CDx8/WINNT	¥139,800
DeskPro5100/5M720W-MX	P100/16/720/W3.1	¥49,800
DeskPro5133/5M1080MX/CDS	P133/16/2G/4xCD/LAN	¥69,800
DeskPro590/4M720W-MX	P(90)8/720	¥44,800
DeskProXE560 M525W	P60/8/525/Win3.1英語版	¥29,800
ProLinea 5100/4M1080W/CDS	P100/16/1.08G/CDx4/W31	¥54,800
ProLinea4100/4M420W	DX4(100)8/420 Win3.1	¥29,800
ProLinea5100/5M720W-MX	P100/16/720/Win3.1	¥59,800
ProLinea5150/4(253902-294)	P150/16/2G/Mil2M/95or31	¥79,800
Prolinea 4/100P-M525W	DX4(100)4/525/3.5'FD	¥27,800
Prolinea 590/4M630CDS	P90/8/630/4xCD	¥39,800
Prolinea4100/4	DX4(100)8/420/Win3.1	¥29,800
DEC		
FR832JA-WB	P90/16/540/W3.1	¥49,800
FR844JA-WE	P100/16/540/2xCD	¥59,800
DELL		
OptiPlex4100MX	DX4(100)/16/500/CD/SB/Win95	¥44,800
OptiPlexGXM5120	P(120)16/1G/SB/LAN	¥79,800
XL590	P90/8/540/3.5'FD/W3.1	¥34,800
XM590	P90/16/1G/3.5'FDD/W3.1	¥39,800
XPS4100/MXV	DX4(100)8/500/W3.1	¥29,800
EPSON		
D12SRX	P120/16/1.2G/4xCD/W95	¥59,800
PC-286VEST		¥7,980
PC-386M	*	¥9,980
PC-386P2	386SX(16)1.6/3.5'x2/FM	¥13,800
PC-486GF	SX(16)1.6	¥19,800
PC-486SR2	SX33/3.6/2x3.5"FD/音源	¥19,800
富士通		
FMV4100D4L	DX4(100)8/850/WIN3.1	¥29,800
FMV41D4S1		¥29,800
FMV510D5P3	P100/8/1G/W3.1	¥59,800
FMV516D5P4	P(166)16/3.5"x1/1.2G/CDx4/W3.1	¥129,800
IBM		
350(6587-JU5)	*	¥99,800
5561-WOB		¥19,800
5571-TOB		¥19,800
PC720(6860-J08)		¥37,800
PC750(6883-JAN)	P100/8/850/4xCD	¥59,800
PC750(6885-JOM)	P90,8M/720/2xCD	¥49,800
PC750(6885-JGM)	P(100)8/750/4xCD/W3.1	¥59,800
PS/V 2410NVC		¥12,800
PS/V 2411-P31		¥49,800
PS/V 2411-RME		¥39,800
PS/V MASTER 2411RPM	DX4(100)8/720/2xCD	¥47,800
PS/V MASTER 2411RPW	DX4(100)8/720 WIN3.1	¥29,800
PS/V MASTER 2411RWE	DX4(100)8/720 WIN3.1	¥41,800
PS/V Master(2411-NWC)	DX2(66)8/340	¥9,980
PS/V2405-WV8		¥19,800
PS/V2410-NVB	DX2 (66) 4/170/3.5'FDD/J5.0V	¥29,800
NEC		
9801BA/U6	DX2(40)3.6/80	¥24,800
9801BA2/U2		¥22,800
9801BX/U2	SX(20)1.6/3.5'x2/640(16)	¥15,800
9801BX2/U2	SX(25)1.6/3.5'x2/640(16)	¥27,800
9801Cs5/W	386SX(16)/3.6/40	¥19,800
9801DS/U5	386SX(16)640k/3.5'*2	¥15,800
9801FA/U5	486SX(16)1.6/40/3.5'x2/FM	¥19,800
9821AP/U2	DX2(66)3.6/3.5'x2/PCM,FM	¥29,800
9821Ae/U2	SX(25)1.6/3.5'x2/PCM,FM	¥23,800
9821Ap/M2	386(20/16MHz)1.6/40/5"x2	¥49,800
9821Ap/U2	DX2(66)3.6/3.5'x2/PCM,FM	¥29,800
9821Ap2/U8W	DX2(66)5.6/340/3.5"x1/PCM,FM/Win3.1	¥39,800
9821As/M7	DX(33)3.6/120/PCM.FM	¥29,800
9821As/U2	DX(33)3.6/3.5'x2/PCM,FM	¥29,800
9821As/U7	DX(33)3.6/120/3.5'x1/PCM,FM	¥29,800
9821As/U7W	DX(33)5.6/120/PCM/FM	¥37,800
9821Bs/U7W	SX(33)5.6/170/3.5'x1	¥24,800
9821Xa10/C12	P100/16/1.2G/4xCD/PCM/PCカードスロ/W3.1	¥69,800
9821Xa12/C12	P120/16/1.2G/4xCD/PCM/PCカードスロ/W3.1	¥87,800
9821Xn/C9W	P90/5.6/340/3.5'FDD/CDx2/W3.1	¥49,800
FC9801B/2	SX(20)/1.6/120	¥59,800
H98 100-100	486(25)7.6/100/5'x2/ハイレゾ	¥24,800
H98 105-300	DX2(66)7.6/300/5"*2/ハイレゾ対応	¥39,800
H98 80-002	486SX(16)1.6/FD/5'x2/ハイレゾ	¥14,800
H98 SU8-002	SX(20)1.6/FD/3.5'x2	¥11,800
H98 U100-100	486(25)7.6/100/3.5'x2/ハイレゾ	¥19,800
H98 U105-300	DX2(66)7.6/300/3.5'x2/ハイレゾ	¥49,800
H98 U60-040	386(25)1.6/40/3.5'x2/ハイレゾ	¥14,800
H98 U70-100	386(33)1.6/100/5'x2/ハイレゾ	¥9,980
H98 U80-002	SX(20)1.6/3.5'x2	¥10,800
OP-98X10H	4/100	¥39,800
マルチDTP		
Apple		
Classic	68000(8)2/40	¥12,800
Classic II	030(16)4/FD	¥19,800
Classic2	030(16)4/FD	¥19,800
Color Classic		¥34,800
Color ClassicII	68030(33)8/160	¥59,800
LC520	030(25)8/160	¥29,800
LC575	68LC040(25)16/360	¥39,800
Performa 550(M3385J/A)	68030(33)8/160/CD	¥34,800
Performa 6210	16/520	¥69,800
Performa 630	68LC040(33)8/350/2xCD	¥59,800
Performa520		¥29,800
Performa5320	PPC603e(100)16/1.2G/4xCD	¥79,800
Performa588	68LC040(33)8/500	¥39,800
SE	68000(8)2/40	¥19,800
SE/30		¥39,800
富士通		
FMR50AL4A		¥19,800
FMV31673	MMX166/32/2.6G/16xCD/336M/17CRT	¥159,800
FMV41C2S1	DX4(100)8/540/4x/144M/15CRT,J,L	¥79,800
FMV41C2S2		¥39,800
FMV45SD3S2	DX2/50/8/420	¥49,800
FMV499D3GC	DX4(100)16/500/3.5"x1/CDx2/15"	¥49,800
FMV5DS1A	(100)16MB/3.5x1FDD/850MB/CDx4/15"CTR	¥89,800
FMV5DS7	(100)16MB/3.5x1FDD/850MB/CDx4/15"CRT	¥79,800
FMV5DSE251	P133/16/1.2G/6xCD/288M/15CRT	¥99,800
FMV5DSE253		¥99,800
FMV5DSP271	P150/16/1.6G/6xCD/288M/17CRT	¥129,800
FMV5DTS273		¥128,000
FMVS1351	P(133)16/1.2G/6xCD/3D/33.6Kbps/15"CRT	¥99,800
FMVS165A1	P166/32/1.6G/8xCD/336M/15'	¥139,800
FMVS21651	MMX166/32/2G/8xCD/336M/15CRT/J,L	¥149,800
FMVS21671	MMX166/32/2.1G/8xCD/33.6k/17'モニタ	¥179,800
FMVS31653	MMX166/32/2.6G/16xCD/336M/15CRT/W,E	¥159,800
IBM		
5530-S14	一体型	¥19,800
5530-T03	386(20)2/30/3.5'x1/12'カラー	¥19,800
5530-U01	386SX(20)2/FD	¥19,800
5530-UA1	386SLC(20)2/FD	¥19,800
Aptiva 745	P(120)32/1G/4xCD	¥69,800
Aptiva T9E	MMX(200)32/4.2G/16xCD/336モ/17'/L	¥188,000
Aptiva2159-B65	P(166)32/2.5/8xCD/366モ/17'	¥159,800
Aptiva720		¥49,800
Aptiva770(2168-S50)	P133/16/1.6G/4xCD/288M/15'/L	¥99,800
Aptive 510(2144-26J)		¥49,800
PS-5530T	386DX(33)4/60一体型	¥19,800
PS/V(2408-NMB)		¥29,800
PS/V2407-NTD		¥49,800
松下		
CF-100A(WOODY)	P120/16/1.2G/4xCD/288M/SB/15"一体型/タッチパ	¥84,800
CF-100ATV	P133/16/1.2G/4xCD/288M/SB/15"一体型/タッチパ	¥99,800
CF-32GP	DX4(100)8/520/2xCD,PD	¥59,800
CF-V31DBGJ		¥39,800
NEC		
9801CS5	386SX(16)640/40	¥19,800
9821C200/VS2	MMX200/32M/DVD/TV/336M	¥159,800
9821Ce/S1	SX(25)/1.6/2FD/15'CRT	¥19,800
9821Cs2/S3	SX(33)5.6/170/2xCD/15CRT	¥49,800
9821Ct16/FA	P166/16/1.6G/4x4連CD/TV/288M/17CRT/J,L	¥149,890
9821Ct16/FB	P166/16/1.6G/4x4連/288M/17CRT/W,E	¥149,800
9821Cx/S2	SX(33)7.6/270/2xCD/TV	¥49,800
9821S1	386SX(20)1.6/FD/3.5'x1/1xCD/PCM,FM/	¥24,800
9821V12/S5RC	P(120)16/850/4xCD/15"CRT/PCM/288FAX/95/J	¥117,800
9821V13/M7C2	P133/16/1.6G/6xCD/288モデム/サウンド/17',J,L	¥129,800
9821V13/S5C2	P(133)16/1.2G/6xCD/288モデム/15'一太郎	¥127,800
9821V13/S5C3	P(133)/32M(EDO)/1.2G/8xCD/PCM/MPEG/15CRT	¥129,800
9821V13/S5D2	P(133)16/1.2G/6xCD/288モデム/15'W,E	¥119,800
9821V13/S7RB	P133/16/850/4xCD/17'CRT	¥119,800
9821V13/S7RC	P(133)16/1.2/4xCD/PCM/17'CRT/288FAX/95/J	¥134,800
9821V16/S5C2	P166/16/1.6G/6xCD/288モデム/15'CRT	¥129,800
9821V166/S5D	MMX166/32/2G/8xCD/3D/336M/15"CRT/W,E	¥159,800
9821V166/S5D2	MMX166/32/2G/20xCD/3D/336M/15CRT/W,E	¥169,800
9821V200/S7D2	MMX200/32/2G/20xCD/336M/17CRT	¥198,000
東芝		
BREZZA 5166MB PV1009JA	P166/16/2.1G/8xCD/288M/17"CRT	¥149,800
PVBCX530(BREZZA)	P100/8/540/4xCD/15CRT	¥69,800
モニタ		
Apple		
15"マルチスキャン(M2978)	15'マルチスキャン	¥17,800
15"マルチスキャン (M3379J/A)		¥19,800
1710AV	Apple用17'マルチスキャン	¥49,800
M0401	13'カラーモニタ	¥9,800
M1025	2ページモニタ	¥9,800
M1030	15'ポートレート	¥9,800
M1212	13'カラーモニタ,チルト付き	¥9,800
M1296	12"カラー	¥49,800
M1296Z	12'カラー	¥7,800
M1297	13'カラーモニタ	¥9,800
M1298	16'カラー	¥19,800
M2001 AudioVison	14"	¥14,800
M2429	17'トリニトロン	¥39,800
M2611J/A(M2494)	17'マルチスキャン	¥39,800
M3379J/A(M2978)	15'マルチ ピッチ0.28	¥24,800
COMPAQ		
171FS	17'マルチスキャン1024x768 ピッチ:0.28mm	¥29,800
420K		¥4,980
PRESARIO 1500	15'スピーカー付き	¥19,800
CANON		
A-2007	14/VGA/COLOR	¥15,800
Belle View II	17'マルチスキャン Dos/V,Mac対応	¥29,880
SD9001	14/VGA/モノクロ	¥15,800
DEC		
P1728J		¥29,800
15"マルチスキャン		¥15,800
DELL		
17ES		¥29,800
D1526T-HS		¥19,800
D1726T-LS		¥33,800
VC14J	14'マルチスキャン	¥17,480
EPSON		
CR-4000	14',98用	¥4,980
CR-5050	98ノーマル15'モニタ/0.28mm/D-SUB15	¥5,980
CR-5500	15'マルチ/640x400,640x480/0.28mm/D-SU	¥12,800
CR-7000	98ノーマル17'モニタ/0.31mm/D-SUB15	¥19,800
PC-286CD2		¥4,800
富士通		
FM-DP843		¥19,900
FMDPC632D		¥12,800
FMDPC646	14'マルチスキャンFMR専用	¥9,980
FMTDP8311	14'マルチ,FMTOWNS専用	¥14,800
FMTDPC971		¥29,800
FMVDP973		¥29,800
H.P.		
D1193A	17"VGAディスプレイ1280*1024	¥27,200
D2807A	17"VGAディスプレイ1280x1024	¥34,800
IBM		
5574-C07	PS55用 17"カラー-CRT	¥39,800
5574-N15		¥22,800
5574-N17	17'カラー	¥44,800
6312-001		¥9,800
6324-001		¥9,800
8513-001		¥9,800
ICM		
LS-2617FNII	17'マルチスキャン(1024x768)	¥19,800
RS-T770N	98/DOS/V/マルチ	¥19,800
IIYAMA		
DF-3017		¥19,800
MF-5014D	マルチスキャン	¥9,980
MF-5015	マルチ	¥17,800
MF-5017J	17'モニタ (640x400/640x480)	¥17,800
MF-5517AJ	17'マルチ/0.28mm/640x400～1120x768/フラ	¥22,800
MF-8217J		¥29,800
MF-8515B		¥19,800
MF-8617	17'マルチ/0.26mm/640x400～1280x1024/フ	¥37,800
SR-7314	14'ノーマル	¥3,980
TM-8617E	17"マルチスキャンCRT DSUB/BNC	¥29,800
三菱		
FHC31WEXII	21"カラー	¥9,980
RD-17G		¥39,800
RD1498	14'モニタ	¥6,800
RD15DSII	15'マルチスキャン	¥29,800
RD17Y	17"マルチスキャン	¥29,800
XC-1498C	14'ノーマル/D-SUB15/チルト	¥4,980
XC-98V3	14'モニタ	¥4,980
NEC		
9821Ceディスプレイ		¥12,800
9821Cx,Cf用15"モニタ		¥17,800
98MATEディスプレイ(17)	98MATEディスプレイ(17)	¥37,800
D171	17' MultiScan	¥34,800
N5285-61B	15"カラー	¥3,980
N5913R	14'ノーマル/0.28mm/D-SUB15	¥4,800
N5913U	14'ノーマル/0.31mm/D-SUB15	¥4,800
N5926-26	H98専用	¥19,800
PC-KD1521	15'ノーマル/0.31ピッチ/640x400/D-SUB15	¥7,980
PC-KD853N	14'ノーマル/0.31mm/D-SUB15/チルト	¥4,980
PC-KD854	14'ノーマル/0.39mm/D-SUB15	¥4,800
PC-KD881	15'ノーマル/0.28mm/D-SUB15/チルト	¥5,800
PC-KH1711	17'ノーマル・H98/0.28mm/複合29pin・D-S	¥52,800
PC-KM173	17' MultiScan	¥34,800
PC-TV451N	15",98用,TV,リモコン,チルト	¥9,980
PC-TV455	15",98用,TV	¥13,899
NANAO		
53T	17"SAトリニトロンマルチスキャン	¥49,800
F347II	15"シャドウマスクマルチスキャン24KHz～	¥39,800
Radius		
TPD/21	Mac/21/MONO	¥14,800
Color Pivoto 356		¥39,800
SONY		
CMT-B14H2	14'モニタ	¥9,800
CPD-15SF8	15'マルチ	¥27,980
GMD-2038		¥99,800
GVM-1400		¥13,800
KX-14HD1	14'カラー	¥8,800
SuperMac 21"		¥19,800
SUN		
CPD-1790		¥27,800
GDM-1662B		¥29,800
GDM-1962		¥29,800
SANYO		
CMT-A14H2	14',98用モニタ	¥2,800
CMT-C14H2	14',98用モニタ	¥2,800
CMTB14H2	98/EPSON	¥4,800
SAMTRON		
SC-528MXJ	15'マルチスキャン	¥22,800
SM-470		¥4,980
東芝		
CRT15001		¥17,800
J31MCD01	14"マルチモード	¥9,980
J33CD001		¥13,800

掲載しきれない商品多数あり!!ご希望の商品は、お問い合わせ下さい。

otto激安プライスは1/31現在のものです。価格は常に変動いたします。
同じ商品でも通販価格と店頭価格に差異が生じる場合がございます。

通販システム

お問い合わせ 電話、FAXで在庫の確認、入荷予定、販売価格、納期、その他質問等お気軽にお問い合わせ下さい。

ご注文 納期と価格をご確認の上ご発注いただきます。ご注文等、お見積りご希望の方FAXいたします。

ご入金/送金 代金のお支払い方法 ●銀行振込 ●現金書留 ●代金引換（要手数料）商品は入金後すぐに発送致します。

●初期不良の交換、修理行っております。
●一般企業、各種学校等の大量導入も是非ご相談下さい。

高額買取システム

買取専用DIAL:03-5256-3251

お問い合わせ 電話、FAXで当社のバイヤーと価格を決めて下さい。

ご発送 1万円以上の商品は佐川急便で送料着払にてお送りください。1万円未満の商品は元払いにてお送り願います。

送金 査定後、すみやかに（2～3日以内）送金致します。

●新品・中古問わず買取いたします。（こわれたコンピュータもご相談下さい。）●業者の方も大歓迎。（3億円迄）●店頭で買取は行っておりません。

☆分割払い大歓迎!!

夏のボーナス一括払い受付中!!
商品は今すぐGet!!

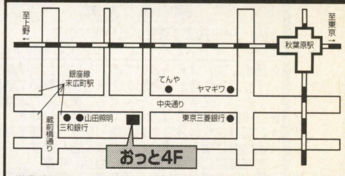
☆代引システムお取扱い中!!

手軽でラクラク

クレジットカードでのお支払いもOK! otto1号店にてお取扱い。

取り扱いクレジットカード

秋葉原電気街 中央通り沿い。爆安SHOP おっと1号店。



営業時間/11:00～19:00（土、日、祝祭日/11:00～18:30）
千代田区外神田3-16-17住吉ビル4F（木曜定休）
TEL.03-3256-1118 FAX.03-3256-1138

正社員・アルバイト募集中

業務拡張のため、正社員、アルバイトを募集中です。パソコンに詳しい方、経験者優遇致します。（未経験者も歓迎。）
詳細はお電話でお問い合わせ下さい。
TEL03-5256-3801

近々、ホームページのアドレスが変わります!!詳細はホームページをご覧ください。

インターネットメールアドレス ottonet@bell24.or.jp

TOMOEのFAX安い店ベスト5 FAX.0990-51-4141

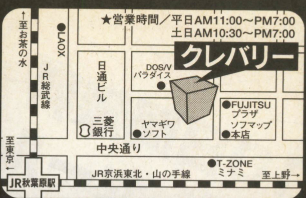
ホームページアドレス http://www.bell24.or.jp/www/ottonet

ottoネット BBS開局 03-5256-5233

〒101-0041 東京都千代田区神田須田町2の2

パソコンショップ **クレバリー**

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座:1019565
【振込名義】株式会社クレバリー



お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772 受付時間 AM10:00〜PM7:00

★VALUE STARのC3・CA1・CB1及びDESKPOWERの一太郎V8モデルをWord97モデルに変更される場合は¥7,000増となります。

★代金引換の着払いもご利用頂けます。(代引き手数料別途)詳しくは、お電話にてお問い合せください。

★パソコンSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

PC98-NXシリーズ VALUESTAR NX

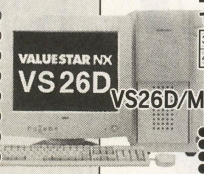
★今までの98専用ソフトは動作致しません。Windows95ソフトをご利用ください。

VS26D/M7-CA1(DA1*) ゲームセット

- ●VS26D/M7-CA1 …… 定価¥448,000
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo 定価¥ 6,800
- ●ミンク大作戦 …… 定価¥ 6,800
- ●アリスの館 4・5・6 …… 定価¥ 9,500
- ●無垢II …… 定価¥ 8,800
- ●ディヴァイデッド …… 定価¥ 7,800
- ●Natural …… 定価¥ 7,800
- ●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥506,900
セット特価 ¥349,800

24回	(初)¥10,776	(月)¥10,100×23	(ボ)¥42,000×4
36回	(初)¥12,957	(月)¥11,800×35	(ボ) なし



VS30D/M7-CB1(DB1*)高級セット

- ●VS30D/M7-CB1
- ●BJC-700J(プリンタ)
- ●プリンタケーブル
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●パソコンラック(幅800mm・3段タイプ)
- ●OAタップ
- ●FD40枚

■合計定価¥635,600
セット特価 ¥425,000

30回	(初)¥10,744	(月)¥10,100×29	(ボ)¥42,000×5
48回	(初)¥14,397	(月)¥11,200×47	(ボ) なし

VS26D/M7-CA1(DA1*)基本セット

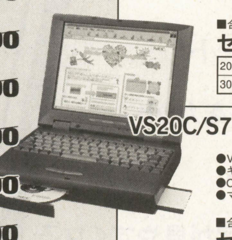
- ●VS26D/M7-CA1
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥475,000
セット特価 ¥319,800

20回	(初)¥10,734	(月)¥ 9,900×19	(ボ)¥58,000×3
36回	(初)¥13,586	(月)¥10,700×35	(ボ) なし

NEC NOTEシリーズ

- ●PC-9821Nr13/S14R …… 特価¥199,800
- ●PC-9821La13/S14R …… 特価¥209,800
- ●LV16C/NS …… 特価¥308,000
- ●LV16C/WS …… 特価¥295,000
- ●LV13C/WD …… 特価¥219,800
- ●AL20C/TS …… 特価¥309,800
- ●AL13C/BS …… 特価¥209,800



VS20C/S7-CA1(DA1*) ゲームセット

- ●VS20C/S7-CA1
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo
- ●ミンク大作戦
- ●アリスの館 4・5・6
- ●無垢II
- ●ディヴァイデッド
- ●Natural

■合計定価¥396,900
セット特価 ¥279,800

20回	(初)¥10,466	(月)¥10,100×19	(ボ)¥42,000×3
30回	(初)¥14,014	(月)¥11,200×29	(ボ) なし

VS20C/S7-CA1(DA1*)基本セット

- ●VS20C/S7-CA1
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥365,000
セット特価 ¥249,800

18回	(初)¥10,002	(月)¥10,000×17	(ボ)¥36,000×3
30回	(初)¥11,274	(月)¥10,000×29	(ボ) なし

VS26D/S7-CA1(DA1*) ゲームセット

- ●VS26D/S7-CA1
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo
- ●ミンク大作戦
- ●アリスの館 4・5・6
- ●無垢II
- ●ディヴァイデッド
- ●Natural

■合計定価¥476,900
セット特価 ¥329,800

20回	(初)¥10,416	(月)¥10,300×19	(ボ)¥60,000×3
36回	(初)¥13,412	(月)¥11,100×35	(ボ) なし

VS26D/S7-CA1(DA1*)基本セット

- ●VS26D/S7-CA1
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥445,000
セット特価 ¥299,800

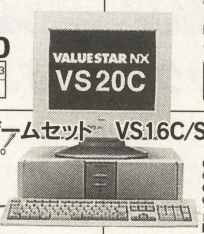
20回	(初)¥10,534	(月)¥ 9,800×19	(ボ)¥51,000×3
36回	(初)¥10,541	(月)¥10,100×35	(ボ) なし

VS20C/S5-CA1(DA1*) ゲームセット

- ●VS20C/S5-CA1
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo
- ●ミンク大作戦
- ●アリスの館 4・5・6
- ●無垢II
- ●ディヴァイデッド
- ●Natural

■合計定価¥356,900
セット特価 ¥255,000

18回	(初)¥10,335	(月)¥ 9,900×17	(ボ)¥39,000×3
30回	(初)¥10,559	(月)¥10,300×29	(ボ) なし



VS20C/S5-CA1(DA1*)基本セット

- ●VS20C/S5-CA1
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●CRT用OAフィルタ
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥329,800
セット特価 ¥225,000

15回	(初)¥10,158	(月)¥10,000×14	(ボ)¥53,000×2
24回	(初)¥11,537	(月)¥11,000×23	(ボ) なし

VS23D/S5-CA1(DA1*) ゲームセット

- ●VS23D/S5-CA1
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo
- ●ミンク大作戦
- ●アリスの館 4・5・6
- ●無垢II
- ●ディヴァイデッド
- ●Natural

■合計定価¥416,900
セット特価 ¥289,800

18回	(初)¥10,581	(月)¥10,100×17	(ボ)¥51,000×3
36回	(初)¥10,822	(月)¥ 9,800×35	(ボ) なし

VS23D/S5-CA1(DA1*)基本セット

- ●VS23D/S5-CA1
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●CRT用OAフィルタ
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥389,800
セット特価 ¥259,800

18回	(初)¥10,694	(月)¥10,100×17	(ボ)¥39,000×3
30回	(初)¥11,591	(月)¥10,400×29	(ボ) なし

VS16C/S5-CA1(DA1*) ゲームセット

- ●VS16C/S5-CA1
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo
- ●ミンク大作戦
- ●アリスの館 4・5・6
- ●無垢II
- ●ディヴァイデッド
- ●Natural

■合計定価¥326,900
セット特価 ¥235,000

15回	(初)¥10,478	(月)¥ 9,900×14	(ボ)¥60,000×2
24回	(初)¥13,379	(月)¥11,500×23	(ボ) なし

VS16C/S5-CA1(DA1*)基本セット

- ●VS16C/S5-CA1
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●CRT用OAフィルタ
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥299,800
セット特価 ¥205,000

12回	(初)¥10,175	(月)¥ 9,800×11	(ボ)¥56,000×2
24回	(初)¥11,332	(月)¥10,000×23	(ボ) なし

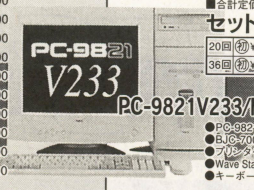
PC-9821シリーズ VALUESTAR

PC-9821V233/M7-C3(D3*) ゲームセット

- ●PC-9821V233/M7-C3 …… 定価¥418,000
- ●Wave Star(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo 定価¥ 6,800
- ●ミンク大作戦 …… 定価¥ 6,800
- ●アリスの館 4・5・6 …… 定価¥ 9,500
- ●無垢II …… 定価¥ 8,800
- ●ディヴァイデッド …… 定価¥ 7,800
- ●Natural …… 定価¥ 7,800
- ●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥501,900
セット特価 ¥349,800

24回	(初)¥10,776	(月)¥10,100×23	(ボ)¥42,000×4
42回	(初)¥12,577	(月)¥10,400×41	(ボ) なし



PC-9821V233/M7-C3(D3*)基本セット

- ●PC-9821V233/M7-C3
- ●Wave Star(サウンドボード)
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥470,000
セット特価 ¥319,800

20回	(初)¥10,734	(月)¥ 9,900×19	(ボ)¥58,000×3
36回	(初)¥13,586	(月)¥10,700×35	(ボ) なし

PC-9821V233/M7-C3(D3*)高級セット

- ●PC-9821V233/M7-C3
- ●BJC-700J(プリンタ)
- ●プリンタケーブル
- ●Wave Star(サウンドボード)
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●パソコンラック(幅800mm・3段タイプ)
- ●OAタップ
- ●FD40枚

■合計定価¥547,600
セット特価 ¥369,800

24回	(初)¥10,021	(月)¥10,000×23	(ボ)¥49,000×4
42回	(初)¥14,616	(月)¥11,000×41	(ボ) なし

PC-9821V200/S7-C3(D3*) ゲームセット

- ●PC-9821V200/S7-C3
- ●Wave Star(サウンドボード)
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo
- ●ミンク大作戦
- ●アリスの館 4・5・6
- ●無垢II
- ●ディヴァイデッド
- ●Natural

■合計定価¥421,900
セット特価 ¥295,000

20回	(初)¥10,822	(月)¥ 9,900×19	(ボ)¥48,000×3
36回	(初)¥10,073	(月)¥10,000×35	(ボ) なし

PC-9821V200/S7-C3(D3*)基本セット

- ●PC-9821V200/S7-C3
- ●Wave Star(サウンドボード)
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥390,000
セット特価 ¥265,000

18回	(初)¥10,619	(月)¥10,100×17	(ボ)¥41,000×3
30回	(初)¥11,989	(月)¥10,600×29	(ボ) なし

PC-9821V200/S5-C3(D3*) ゲームセット

- ●PC-9821V200/S5-C3
- ●Wave Star(サウンドボード)
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo
- ●ミンク大作戦
- ●アリスの館 4・5・6
- ●無垢II
- ●ディヴァイデッド
- ●Natural

■合計定価¥381,900
セット特価 ¥269,800

18回	(初)¥10,496	(月)¥10,000×17	(ボ)¥44,000×3
30回	(初)¥13,697	(月)¥10,800×29	(ボ) なし

PC-9821V200/S5-C3(D3*)基本セット

- ●PC-9821V200/S5-C3
- ●Wave Star(サウンドボード)
- ●キーボードカバー
- ●CRT用OAフィルタ
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●マウスパッド
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥351,000
セット特価 ¥239,800

15回	(初)¥11,385	(月)¥10,100×14	(ボ)¥60,000×2
30回	(初)¥10,956	(月)¥ 9,600×29	(ボ) なし

FUJITSU FMV-DESKPOWER

FMV-DESKPOWER TIV267 ゲームセット

- ●FMVT42671(一太郎モデル) 定価¥448,000
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo 定価¥ 6,800
- ●ミンク大作戦 …… 定価¥ 6,800
- ●アリスの館 4・5・6 …… 定価¥ 9,500
- ●無垢II …… 定価¥ 8,800
- ●ディヴァイデッド …… 定価¥ 7,800
- ●Natural …… 定価¥ 7,800
- ●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥506,900
セット特価 ¥369,800

24回	(初)¥10,581	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥49,000×4
42回	(初)¥12,757	(月)¥11,000×41	(ボ) なし

FMV-DESKPOWER TIV307高級セット

- ●FMVT43071(一太郎モデル)
- ●PM-750C(プリンタ)
- ●プリンタケーブル
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●パソコンラック(幅800mm・3段タイプ)
- ●OAタップ
- ●FD40枚

■合計定価¥627,600
セット特価 ¥445,000

30回	(初)¥10,379	(月)¥ 9,900×29	(ボ)¥48,000×5
48回	(初)¥15,992	(月)¥11,700×47	(ボ) なし

FMV-DESKPOWER TIV267基本セット

- ●FMVT42671(一太郎モデル)
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥475,000
セット特価 ¥339,800

24回	(初)¥10,033	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥40,000×4
36回	(初)¥13,131	(月)¥11,400×35	(ボ) なし

FMV-DESKPOWER SIV237ゲームセット

- ●FMVS42371(一太郎モデル)
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo
- ●ミンク大作戦
- ●アリスの館 4・5・6
- ●無垢II
- ●ディヴァイデッド
- ●Natural

■合計定価¥456,900
セット特価 ¥329,800

24回	(初)¥10,471	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥38,000×4
36回	(初)¥13,412	(月)¥11,100×35	(ボ) なし

FMV-DESKPOWER SIV237基本セット

- ●FMVS42371(一太郎モデル)
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥425,000
セット特価 ¥299,800

18回	(初)¥10,364	(月)¥ 9,800×17	(ボ)¥56,000×3
30回	(初)¥12,861	(月)¥12,000×29	(ボ) なし

FMV-DESKPOWER SIV207ゲームセット

- ●FMVS42071(一太郎モデル)
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD40枚
- ●きゃんきゃんバニー1 Primo
- ●ミンク大作戦
- ●アリスの館 4・5・6
- ●無垢II
- ●ディヴァイデッド
- ●Natural

■合計定価¥396,900
セット特価 ¥288,000

18回	(初)¥10,230	(月)¥10,000×17	(ボ)¥51,000×3
30回	(初)¥12,186	(月)¥11,600×29	(ボ) なし

FMV-DESKPOWER SIV207基本セット

- ●FMVS42071(一太郎モデル)
- ●キーボードカバー
- ●OAタップ
- ●マウスパッド
- ●CD-ROMソフト(サービス品)
- ●クリーナ
- ●FD20枚

■合計定価¥365,000
セット特価 ¥258,000

18回	(初)¥10,344	(月)¥10,000×17	(ボ)¥39,000×3
30回	(初)¥12,346	(月)¥10,300×29	(ボ) なし

SUNCREST

10日間無料お試しセール
平成10年2月28日まで

パソコン・テレビから目を守る!!

めちゃイケてるシールド!!

まずその効果を試してください

1.紫外線を100%カット

2.ギラギラ・チラツキをカット

3.色のニジミをカット

4.クリアな画面で文字が見やすくなる

5.目がチカチカしない、疲れない!

全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

使ってビックリ!です。

このフィルターを知ったのは、雑誌で知りました。初めは、半信半疑だったけど、フィルターが届いてテレビに付けたらビックリしました。テレビがとても見やすくなって、ゲームも楽しく出来るようになりました。視力も悪くなっていて、このフィルターを付けたら視力がもとに戻ってきたような気がします。サンクレストの皆さんに感謝しています。友達にもぜひ教えてあげたいです。

大阪市平野区
高田 直人くん

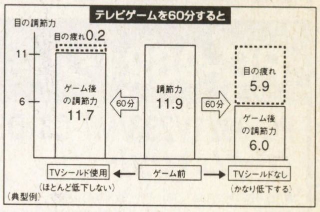
おたよりありがとう

画面もキレイ、ゲームも楽し!

SPARKSTER／スパークスター
©1994 KONAMI

こんなに違う、目の疲れ
●国立横浜病院試験データ●

視覚に関するストレスが高まると調節力の異常が現れます。調節力とは目のピントを合わせる力のことで、"目の疲れ"が蓄積されると調節力は低下し、視力低下の原因になります。
テレビゲームを60分連続して行った場合、ハイパーTVシールドFSIIIを使用すると、調節力はほとんど低下せず、TVシールドが「目を守る」役目を果たしているのがわかります。



Hyper TV Shield FSIII
ハイパーTVシールド

視力低下をSTOP!

〈推薦者〉東京視力回復センター(本部東京都渋谷)

マルチメディア時代をむかえる現代、テレビやコンピュータの画面を見ない生活を送ることは不可能。視力低下予防のキーワードは「目を使わない」ことではなく「目の正しい使い方」にあります。また、視力回復の第一歩もまずは視力低下の予防からはじまります。画面からの有害な紫外線より目を守る"ハイパーTVシールドFSIII"を東京視力回復センターも推薦いたします。

10日間無料でご使用下さい。万一、お気にめさなければお気軽に返品して下さい。

購入ご希望の方は、商品代金+送料(600円)+消費税を商品到着後15日以内に、同封の払い込み用紙で郵便局からお振り込み下さい。返品の場合、返送料はお客様のご負担でお願いします。

型名	価格(税別)	型名	価格(税別)
●14・15型用	¥5,000	●ワイド16型用	¥6,000
●16・17型用	¥5,500	●ワイド20型用	¥7,500
●18・19型用	¥6,000	●ワイド24型用	¥8,500
●20・21型用	¥7,000	●ワイド28型用	¥9,500
●24・25型用	¥8,000	●ワイド32型用	¥12,500
●26・27型用	¥8,500		
●28・29型用	¥9,000		

■ハガキでお申し込みの場合…

50円
〒547-0024
大阪市平野区瓜破5・1・35
(株)サンクレストB2係

ハイパーTVシールドFSIII
を申し込みます
●型名(　　型用)
●郵便番号・住所
●氏名・捺印・年齢
●電話番号

■電話でお申し込みの場合…

06(303)4152

株式会社サンクレスト

受付時間AM.9:00~PM.6:00

★VM対戦トーナメント大会開催!

Loginとの共同企画で、日本一のマスターを決める大会が開催決定。2／24から予選開始。成績上位者は直接対決だ。入賞すると賞金がもらえるぞ! 今から腕を磨くのだ。詳細はログイン誌上にて。

★各誌オリジナル新MAP毎月掲載!

ゲーム本体にはない、それぞれ違うオリジナルの新MAPが体験版として付録CDに掲載。特にTECH Winは半年以上の長期連載で誌上バトルも展開されるぞ! さらなる闘いの場を求めている人は要チェック！

TECH Win　Login　コンプティーク

VMユーザーからの熱いお便り!!

Eメール、ファルコムHP情報交換BBS、ユーザー登録アンケート、その他より引用

★はっきりいって面白いです。シンプルなんだけど、先読みの要求されるシステムは、本当に将棋やチェスのような感覚です。いろいろな意味で普通のシミュレーションとは違うというか。もしかしたら、普段シミュレーションをやったりしない人の方が気に入るかも。

★コマンドや情報が多いだけで「大作」と呼ばれるシミュレーションが多い昨今ですが、VMのように基本を押さえたゲームは少ないですよね。「考え」「想像」を広がらせてくれるゲームだと思います。

★ビジュアルが綺麗。加えて3Dもカッコイイ。操作もしやすかった。しかも、今回の作品は頭を使うので、なかなかに難しく最初の方から厳しくて、面白かった。何回でもフリーバトルとかでいつまでも遊べるのが嬉しい。頭を使いまくるゲームをどんどん作ってほしい。

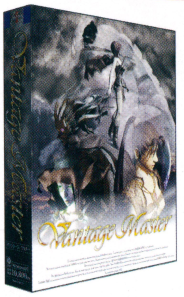
★知恵を使わなきゃ勝てない。とてもむつかしく、苦労している。しかし何度もやっているうちに、楽に勝てるようになってくる。自分の上達がこれほどよくわかるゲームもない。練り込まれたバランスのおかげだ。ヴァンマス大会とかあったら、見に行きたいなあ。勉強になるし。

★シンプルなんだけど、奥が深いですね。昨日も徹夜。今日も徹夜。年末なのに何をやっているんだろ。

★レベル20までいってるのですが、昨日もろくに寝てないので今日はコーヒーばかり3杯も飲んでます。疲労で倒れたら死ぬ間際に「ファルコムのせいだ」と言い残したいと考えています。

★少しだけプレイしてみたのですが、やっぱりその第一印象は、DirectXなしでよくあそこまで動くな、というものでしょう。オープニングなんて、出来のいいムービーを流されていると言われても信じてしまうかもしれないぐらいのできです。実際のゲームでもキャラクターのアニメーションや背景のエフェクト、画面のスクロールなど全ての面において、きびきびとした動作を見せてくれます。

好評発売中!!



価格 10,800円(税別)

動作環境
- ■対応OS：Windows95 日本語版
- ■ CPU：Pentium / 486DX2 66MHz以上 (Pentium 100MHz以上推奨)
- ■必要メモリ：16MB以上
- ■ HD容量：27MB以上
- ■ディスプレイ：640 × 480ドット 256色表示可能
- ■対応音源：Windows95対応のPCM, CD-DA,MIDI(GM規格)
- ■ CD-ROMドライブ：2倍速以上

※ DirectX不要

通信販売受付中!! 便利なコレクトサービスをご利用いただけます．電話、葉書、FAX、e-mailで購入できます。申し込みの際には、商品名、機種CPU、数量、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号を忘れずに記入してください。現金書留、郵便振込、クレジットカード(UC、VISA、マスター、JCB)でも購入できます。
申込先：日本ファルコム(株)　通信販売係
TEL. 042-527-6501　受付時間／月～金(祭日を除く)　午前9:00～午後5:30　FAX. 042-528-2714　受付：24時間　e-mail. nihon@falcom.com　受付：24時間

Falcom®
日本ファルコム株式会社
〒190-0012 東京都立川市曙町1-14-13 TEL.042-527-6501
http：//www.falcom.com　http：//www.falcom.co.jp

第十七巻第三号通巻一八九号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九八年二月二十五日印刷 一九九八年三月一日発行
電波新聞社 〒141-8715 東京都品川区東五反田一−十一−十五 電話〇三(三四四五)六一一一
定価510円 本体486円 雑誌18361-03 T1118361030518

'98

て楽しめる!コンピュータの
新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

3

大容量メディアを選ぶ!使いこなす!

大学入試センター試験解答・解説
Win98入手方法

別冊付録
DOS/V製作

電波新聞社